

100% PC!
PC-TOP-PLAYER
595 ptas.
IVA INC.
PORTUGAL: 750$
AÑO III ● Nº 19
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
LARRY 7: LOVE FOR SAIL
C&C: RED ALERT
VIRTUA COP
PC TRIVIAL PRO
ESTE MES:
BLAM! MACHINEHEAD
ERASER TURNABOUT
CAPTAIN QUAZAR
GENDER WARS
KRAZY IVAN
DAGGERFALL
SWIV 3D
HIND
D-DAY
PIRANHA
HYPERBLADE
DAYTONA USA
FIFA SOCCER '97
SYNDICATE WARS
JA: DEADLY GAMES
DESTRUCTION DERBY 2
TOWER
00019
8 413042 303039
PHANTASMAGORIA II
LAS ENTRAÑAS DEL TERROR
LA SOLUCIÓN DEL SIGLO: LIGHTHOUSE



AÑO III - NÚMERO 19

**Director-Editor**
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
**Director Adjunto**
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
**Edición**
Rafael Mª Claudín Di Fidio

**Colaboradores**
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Victor Sánchez, Pedro López, Angel L. Mozún, Walter Lewin

**Jefe de Diseño**
Fernando García Santamaría
fegarcia@towercom.es
**Maquetación**
Clara Francés Escudero
**Tratamiento de imagen**
María Arce Giménez

**Publicidad**
Patricia Martínez (Madrid)
(91) 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

**TOWER LABS**
**Jefe Servicio Técnico**
Óscar Rodríguez
**Responsable de Laboratorio**
J. Mariano Ferrera
**Editora**
Almudena Prieto
**Atención Técnica**
Javier Amado

**Suscripciones**
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

**PC TOP PLAYER** es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

**Director General**
Antonio M. Ferrer Abelló
**Director Financiero**
Francisco García Díaz de Liaño
**Director de Producción**
Carlos Peropadre
**Directora Comercial**
Carmina Ferrer
**Director de Distribución**
Enrique Cabezas
**Asesor Editorial**
Mario de Luis

**Redacción, Publicidad y Administración**
C/ Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
**Filmación**
Filma Dos
**Impresión**
Pantone
**Distribución**
SGEL


**Depósito legal:** TO-1128-1995
**ISSN:** 1135-3759




## LA MEMORIA DEL AVERNO

De noche, en la vasta densidad de la oscuridad invernal, la engañosa Selene no tiene apenas ocasión para asomarse y las casas se encuentran sumidas en las tinieblas; las sombras, movidas por las asustadizas llamas del hogar, dulce hogar, llenan todos los rincones de las habitaciones y de las mentes de los niños; la hora de las brujas, la luna de los hombres lobo, las tenebrosas pesadillas infantiles del invierno están llenas de inocencia... y por tanto de terror. En un esfuerzo para llevarte hasta los más recónditos pasadizos de tu memoria del averno, ha llegado Phantasmagoria 2, una desgarradora alucinación de Roberta Williams, un escalofriante programa, portada y juego del mes.

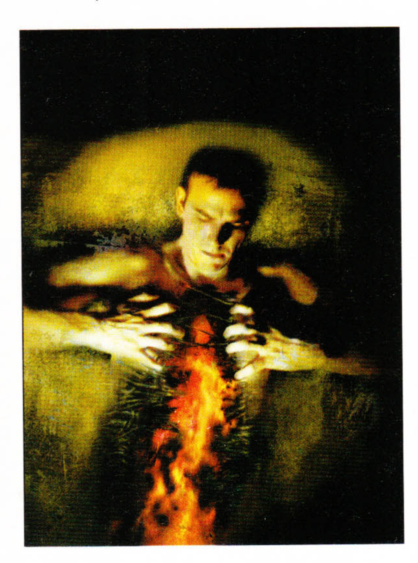
Bajo la estela de este portentoso producto, cuya primera parte ya viera una portada de nuestra revista, se esconden cuatro estupendos títulos recomendados. Dos de ellos son también continuaciones de programas de éxito: se trata de la segunda parte de Command & Conquer, de nombre Red Alert, que te conduce a un presente alternativo en el que la "amenaza roja" se ha convertido una realidad, y de la séptima entrega del curioso personaje Larry, más gracioso y pícaro que nunca. También han logrado encandilarnos Virtua Cop, una magnífica conversión de la máquina recreativa homónima, y PC Trivial Pro Multimedia, la sólida versión profesional del PC Trivial que pudimos disfrutar hace un año.

Por lo que se refiere al profundo estudio de los juegos más complicados del mercado, este mes te ofrecemos una solución excepcional, tanto por su tamaño como por su nivel de dificultad; se trata de la del complejo programa Lighthouse, comentado el mes pasado, que nos ha ocupado nada más y nada menos que siete páginas. También sacamos a la luz las interioridades de 3 Skulls of the Toltecs, también comentado en el anterior número, a las que hemos dedicado, lógicamente, tres páginas (ya sabes, una solución breve pero intensa).

Descubrir las demás sorpresas de este ejemplar corre de tu cuenta. De modo que intérnate en sus páginas y aprovecha para disfrutar a fondo el primer mes del año. El número que viene volveremos a vernos. ¡Hasta entonces!

## ÍNDICE





El terror más delirante ocupa este mes nuestra portada. Si bien el Phantasmagoria original ya ocupó este lugar de honor en el número cinco de la revista, casi un año y medio despues Sierra vuelve con una aventura de mayor calidad. Los cinco CDs que utiliza este asombroso título están repletos de sangre, sudor y lágrimas.




**Como todos los meses, el CD-ROM de PC Player está repleto de las mejores demos del momento. Esta vez encontrarás en él, entre otras, las demos de dos magníficos programas como son Larry 7 y Hunter Hunted.**



**Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.**

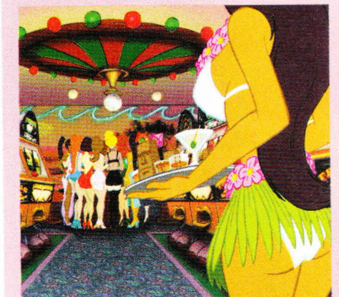


## LARRY 7: LOVE FOR SAIL

**RUN:** LARRY 7.BAT

Larry regresa a la acción en la séptima entrega de sus aventuras. Si tienes instalado Windows 95 en tu ordenador, podrás utilizar la demo del programa. La versión final cuenta también con la posibilidad de jugar desde DOS. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación, ejecuta el archivo SETUP.EXE que encontraras en el directorio LARRY7 de nuestro CD-ROM. Requiere tener instaladas las librerías DirectX para funcionar, y cuenta con dos partes diferenciadas: una jugable y otra visual.







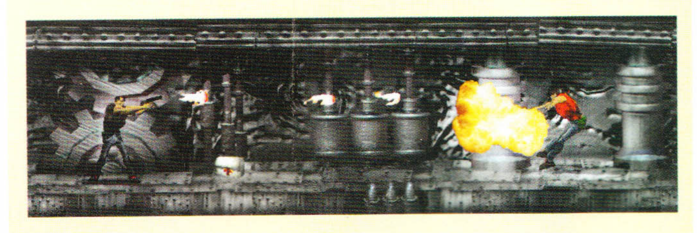


## HUNTER HUNTED

**RUN:** HUNTERH.BAT

Si tienes instalado Windows 95 en tu ordenador, podrás jugar con la demo de este excepcional **Hunter Hunted**. En caso de que nuestro fichero BAT no logre acceder al programa de instalación, ejecuta el archivo SETUP.EXE que hay en el directorio HUNTERH del CD-ROM. ¡Importante! Cuando pregunte por el tipo de instalación, contesta "Run from Hard Disk", y mantén metido el CD en la unidad. Requiere tener instaladas las librerías DirectX para funcionar. Algunos equipos permiten jugar directamente desde el CD sin instalar. Ejecuta HUNTDEMO.EXE (del directorio HUNTERH\HUNTER que se encuentra en el interior de nuestro CD-ROM).





## LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



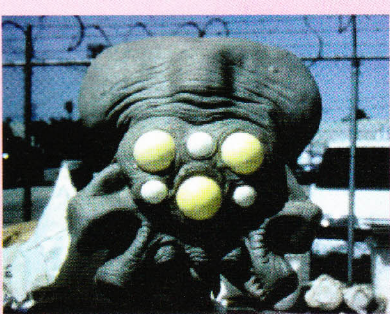
Demo no jugable visible desde el disco duro

## STAR CONTROL 3

**RUN:** SC3DEMO.BAT

Si tienes instalado Windows 95 en tu ordenador, podrás jugar con la demo de *Star Control 3*, de las compañías Accolade y Legend. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación de la misma, ejecuta el archivo INSTALL.EXE que encontraras dentro del directorio SC3DEMO del CD-ROM. Requiere tener instaladas las librerías DirectX para funcionar correctamente.





## SWIV 3D

**RUN:** SWIV3D.BAT

La demo de **Swiv 3D** cuenta con su propio programa de instalación. Nuestro fichero BAT te conducirá hasta ella, que se realizará bajo MS-DOS. Si tienes Windows 95 en tu disco duro, es mejor que instales la demo desde el Explorador de Archivos a través del programa INSTALL.EXE que encontrarás en el directorio SWIV3D que está en nuestro CD-ROM. Esta demo requiere unas prestaciones de equipo bastante altas.

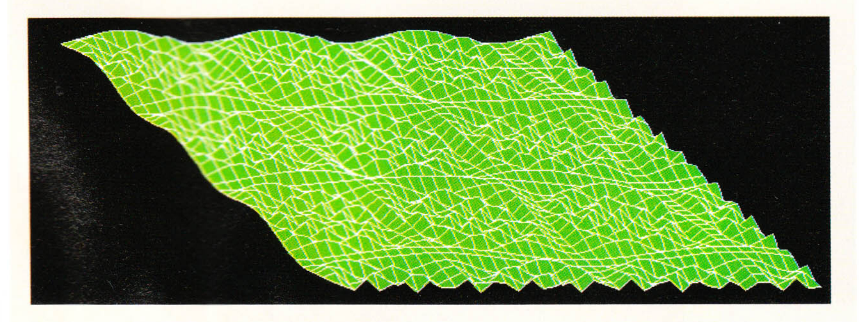



## CURSO JUEGOS



**RUN:** CURSOJ.BAT

En el directorio CURSOJ encontrarás el programa que acompaña a la sección "Cómo crear tus juegos". En el fichero 3DIMENS. EXE se ve la representación de un objeto 3D; en 3DIMENS.PAS están las fuentes del programa en Pascal.



## SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

### POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

#### PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

**Solución:** Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Antonio Tijerín)
C/Aragoneses, 7
28100 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

#### PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

**Solución:** Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

**Solución:** Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

#### PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

**Solución:** Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

# TRAILERS MANGA EN EL CD-ROM

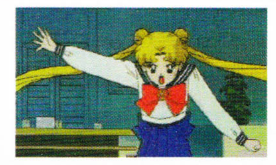
**RUN:** MANGAVID.BAT

**¡IMPORTANTE! Algunas de las escenas ofrecidas por estos *trailers* de películas *manga* pueden resultar no adecuadas para menores debido a su contenido violento y erótico. Si considera que puede herir su sensibilidad, no ejecute el reproductor de vídeos AVI, ya que determinados vídeos de este importante fenómeno japones de masas están dirigidos a personas mayores de edad.**

Si quieres ver los *trailers Manga* en modo MS-DOS, ejecuta MANGAVID.BAT desde el directorio raíz del CD-ROM de la revista. Accederás al programa shareware Quickview. Una vez dentro del mismo, selecciona el fichero AVI deseado con las teclas del cursor y pulsa ENTER para visionar el *trailer*. Para salir de un vídeo pulsa ESC. Para salir del programa pulsa ALT+X y, para seleccionar las opciones, ALT+O. Si prefieres ver los vídeos desde Windows, abre los ficheros AVI que encontrarás en el directorio MANGAVID del CD-ROM, desde el Explorador de Programas, con un doble *click* del puntero del ratón.

## SAILOR MOON

Las chicas componentes de esta serie de dibujos protagonizan su primera película completa. En este *trailer* podrás ver la cabecera de la película japonesa, con una transformación de Guerrero Luna.









## GOKU MIDNIGHT EYE

En este vídeo incluimos los dos *trailers* de las respectivas películas de **Goku Midnight Eye**. Dirigidas por los creadores de *Wicked City*, introducen a un fiero detective privado con poderes especiales.









# RA-MA

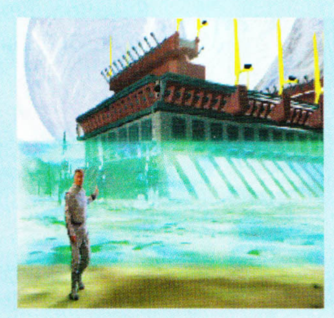


**RUN:** RAMA.BAT

La demo de **Ra-Ma** no es jugable. Si tienes instalado Windows 95 en tu ordenador, podrás visionarla en ventana, mostrándote como funciona el juego. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación, ejecuta el archivo SETUP.EXE que encontrarás en el directorio RAMA del CD-ROM. Requiere tener instaladas las librerías DirectX para funcionar y 8 Mb. de RAM.







# METAL RAGE

**RUN:** METAL.BAT

La demo de **Metal Rage** es ejecutable desde el CD-ROM. Nuestro fichero BAT ejecuta la demostración directamente pero, como requiere bastante memoria base libre, puedes acceder a sus opciones ejecutando el comando METAL /? desde el directorio METAL del CD-ROM. Un posible truco (si eres poseedor de Windows 95), es ejecutar la demo desde el Explorador de Windows para que sea una aplicación DOS bajo Windows.





## ASSASSIN 2015

**RUN:** ASSASSIN.BAT

Si tienes instalado Windows 95 en el ordenador, podrás jugar con la demo de **Assassin 2015**, un moderno *Doom* de Inscape. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación, ejecuta el archivo INSTALL.EXE que encontrarás en el directorio ASSASSIN\INSTALL del CD-ROM. Requiere tener instaladas las librerías DirectX para funcionar.









## BUG!

**RUN:** BUGS.BAT

Debes tener Windows 95 configurado en modo 256 colores para poder jugar con la demo de **Bug!**. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación, ejecuta el archivo SETUP.EXE que encontrarás en el directorio BUGS del CD-ROM. Requiere tener instaladas las librerías DirectX para funcionar y, si pulsas F4, accederás al modo de pantalla completa.






## STAR GENERAL

**RUN:** SGDEMO.BAT

Si tienes instalado Windows 95 en tu ordenador, podrás jugar con la demo de **Star General**, continuación espacial de la conocida saga *General* de SSI (*Panzer*, *Allied*, *Fantasy*...). Si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación, ejecuta el archivo SETUP.EXE que está dentro del directorio SGDEMO del CD-ROM. Requiere tener instaladas las librerías DirectX para funcionar.







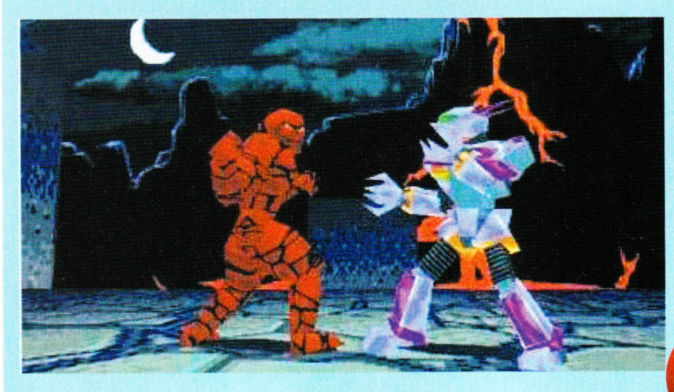


## FX FIGHTER TURBO

**RUN:** FXFIG.BAT

Con Windows 95 instalado en tu ordenador, podrás jugar con la demo de **FX Fighter Turbo**, que te permite controlar a dos de sus luchadores. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación, ejecuta el archivo SETUP.EXE que encontrarás en el directorio FXFIG del CD-ROM. Requiere tener instaladas las librerías DirectX para funcionar.





# CONTENIDO CD-ROM

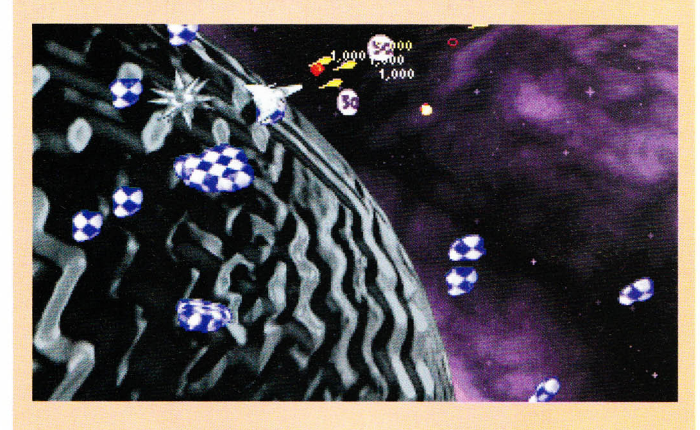


## PIRANHA

**RUN:** PIRANHA.BAT

Para instalar la demo de **Piranha** que te ofrecemos, necesitas tener 10 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Cuando nuestro fichero BAT la haya instalado dentro del directorio PIRANHA, ejecuta el archivo SETUP.EXE para configurarla y ejecutarla. Si el programa se "cuelga" antes de acceder, prueba a ejecutar la demo sin sonido.








## MONSTER TRACK MADNESS

**RUN:** MTMT.BAT

Si tienes instalado Windows 95 en tu ordenador, podrás jugar con la llamada *Trial Version* de *Monster Truck Madness*. Si nuestro fichero BAT no logra acceder al programa de instalación de la misma, entonces tienes que ejecutar el archivo MTMTRIAL.EXE que puedes encontrar dentro del directorio MTMT del CD-ROM. Requiere tener instaladas las librerías DirectX para funcionar.






## DEATH RALLY

**RUN:** DRSW.BAT

Para instalar la versión shareware de **Death Rally** necesitas 7 Mb. de espacio libre en el disco duro. Cuando el fichero BAT haya instalado la demo dentro del directorio DRSW, ejecuta el archivo SETUP.EXE para configurarla y DR para ejecutarla.



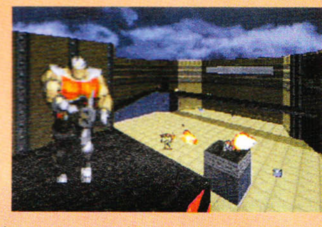





## ERADICATOR

**RUN:** ERADICAT.BAT

Para instalar la demo de Eradicator, necesitas tener 17 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Cuando nuestro fichero BAT haya instalado la demo dentro del directorio ERADICAT, tienes que ejecutar el archivo SETSOUND.EXE para configurarla y ERAD.EXE para ejecutarla. Se trata de un título al estilo de *Doom* y similares.



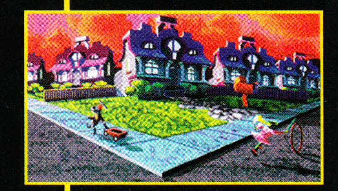


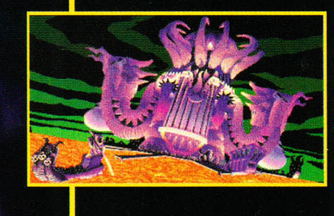



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTA












Bienvenido a Afterlife™, el **Simulador de Mundos** que te permite crear el Más Allá en el Aquí y Ahora. Poseído por un sentido sobrenatural del humor, todo comienza en un lugar Dios-Sabe-Dónde. Tu tarea encomendada como "director espiritual territorial" consiste en crear dos planos principales del estado irreal "el cielo y el infierno", simultaneamente. Afterlife™ incluye unos 200 premios y castigos artísticamente representados, unas 300 casillas llenas de detalles y más edificios, mapas, gráficos y tablas de los que te imaginas. Podrás pedir consejo a Aria Buenhalo y Jasper Turbador, pero... mucho cuidado, si te despistas un poco te las tendrás que ver con los 4 Surfistas del Apocalipso.



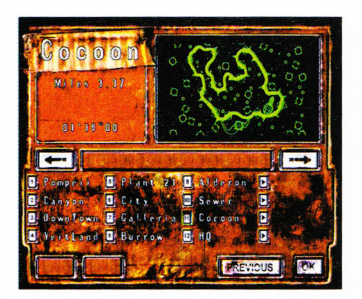

CD-Rom compatible para Windows 95




C/ Méndez Álvaro, 57
28045 - Madrid
Tel.: 506 42 00 • Fax: 528 83 63





## POD

Ubi Soft no tardará en lanzar en el mercado español este prometedor título. Se trata de un simulador de carreras que, por lo que hemos visto, posee una calidad fuera de toda duda. Pero, además de traer nuevamente a nuestras pantallas una velocidad límite, este producto nos proporciona una novedad de indudable interés.

En efecto, al parecer Ubi Soft ha llegado a un acuerdo con Intel para ofrecer el primer programa (esto es, **Pod**, un producto con una excelente factura) preparado para la nueva tecnología MMX, con la que dentro de poco van a constar todos los Pentiums. El programa, de todas

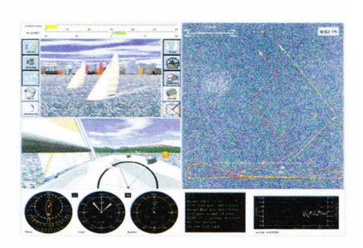


formas, también verá la luz para el resto de los mortales, con lo que todos podréis disfrutar de él. Os aseguramos que es un título que merece la pena.



## SAIL 2000

La simulación de barcos más realista de la historia volverá en breve hasta nosotros con la edición del año 2.000. El programa con el que pudimos navegar en el 95 posee ahora las suficientes mejoras como para que centremos nuestra atención en él. En efecto, hay nuevas cámaras y un manejo bastante más efectivo del barco.

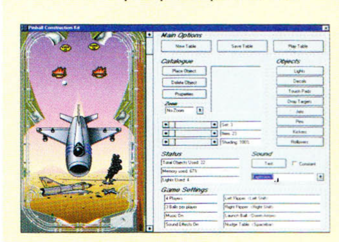


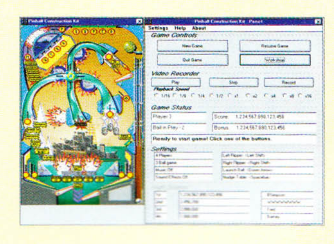


## PINBALL CONSTRUCTION KIT

Twenty First Century, compañía creadora de los clásicos *Pinball Illusions* y *Pinball Dreams*, pone a tu disposición este producto que te brinda la posibilidad de crear tus propios *pinballs*.

Se trata, pues, del *pinball* definitivo, ya que con él podrás crear el tablero de tus sueños. Está diseñado para el entorno Windows, y en España lo va a comercializar la compañía Spaco.



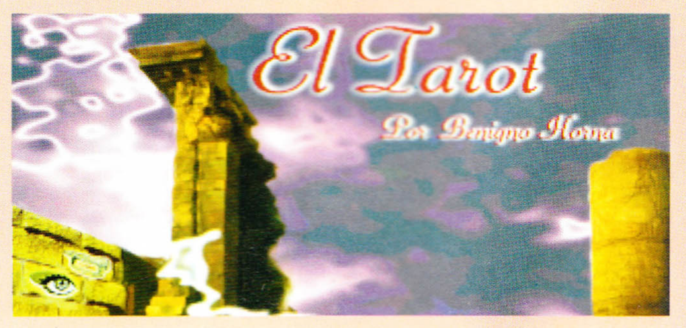


## TAROT Y TUTOR GYM

Abeto Editorial, sello español que está especializado en productos multimedia de los más diversos campos, tiene ya dos nuevos títulos en su haber. Se trata de los programas **Tutor Gym** y **El tarot**.

En el primero de ellos tienes la oportunidad de ponerte en forma gracias a unos ejercicios guiados desde los vídeos digitalizados que lo componen. Dirigido a todas las edades, se muestran en el producto las principales pautas en la tabla de ejercicios físicos necesarios para un óptimo mantenimiento del cuerpo.

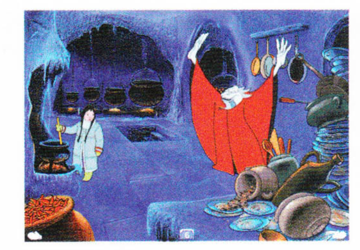
En el segundo programa, Abeto Editorial te presenta, en una nueva colaboración con la casa de programación Virtual Software, el tarot de Benigno Horna. Dividido en cuatro partes, que muestran el enigma de las cartas, el tarot evolutivo, la historia del tarot y los arcanos, esta obra te muestra el misterio de nuestros destinos y de la ancestral adivinación de las cartas. Un producto de gran interés para todos los amantes de estas artes.



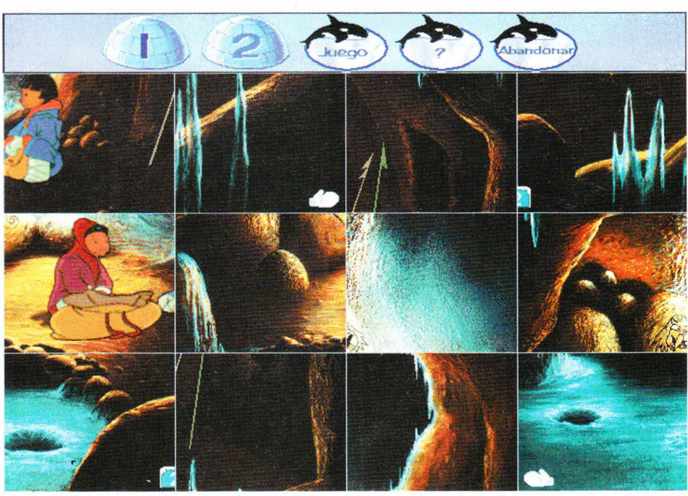



## PAYUTA

Ubi Soft presenta un nuevo título educativo muy divertido. En el programa **Payuta** tienes que encarnar a un joven y gracioso esquimal que debe recorrer su mundo para descubrir (y descubrirte) los diferentes misterios que cobija. Se trata de un producto muy interesante, ya que permite escuchar los diferentes textos a la vez que se leen. Incluye, además, diferentes subjuegos que apoyan la creatividad del usuario. Un producto de lo más interesante, que confirma una vez más la consabida máxima medieval: enseñar deleitando. Sólo para seguidores de Nanuk el esquimal.








## THE LORDS OF TANTRAZZ

Los amantes de las aventuras gráficas encontrarán en este juego para Windows, de la compañía californiana Atlantean, grandes atractivos. Uno de ellos es que el CD-ROM del juego contiene una canción del famoso rockero Alice Cooper. Además, cabe destacar la espectacularidad de su protagonista.





## FE DE ERRATAS

En el número 18 de nuestra revista se indicó por error, dentro del comentario del videojuego *Lighthouse*, que éste se encontraba sólo en versión inglesa. Queremos aclarar que este programa de Sierra On-Line, distribuido en nuestro país por la compañía Coktel Educative, se encuentra completamente doblado a nuestro idioma.

# BREVES

### SOUND BLASTER AWE 64

Nueva versión de Sound Blaster AWE, ahora denominada AWE 64 por sus 64 voces de polifonía. Otras características importantes son la posibilidad de ampliar la tarjeta hasta dieciséis *megas* de RAM para introducir tus propios *samples* en las composiciones, y el mayor aprovechamiento de aplicaciones Windows 95.

### MAXI CONVERTER

Ubi Soft distribuye este producto de Guillemot International, que te ofrece la posibilidad de covertir la señal de salida de vídeo del PC a formatos compatibles con sistemas de imagen. Ahora podrás conectar tu ordenador al vídeo o la televisión. Es compatible con Windows 3.1 y 96.

### THUNDER OFF SHORE

BMG distribuirá en breve este nuevo y vertiginoso arcade de Noriaworks, en el que controlas una singular nave anfibia en unas carreras de velocidad apremiante y peligroso desenlace. Noriaworks se interna en un campo en el que ha sabido introducir ciertas dosis de los clásicos "matamarcianos" en los que es toda una experta.

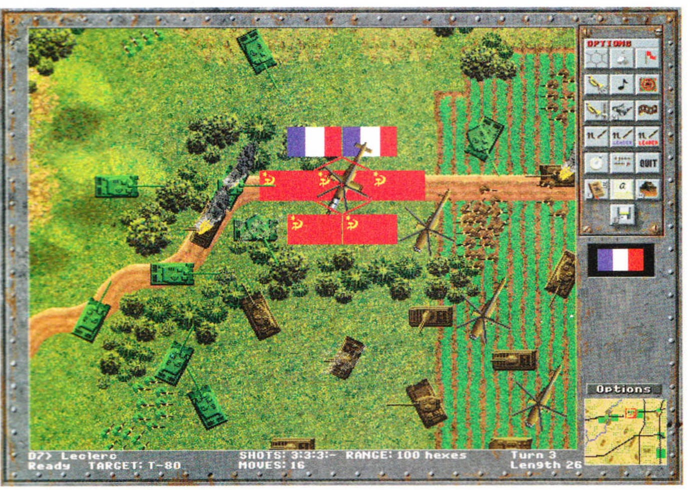



# STEEL PANTHERS 2: MODERN BATTLES

**COMPAÑÍA: SSI ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.**



Si mantiene su línea de especialización en juegos de estrategia y presenta la secuela de *Steel Panthers* bajo el sobrenombre de **Modern Battles**. El nombre se debe a que en esta nueva entrega la acción no se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial, sino en la actualidad. Así pues, en las nuevas batallas del programa pueden darse confrontaciones tan singulares como Japón contra Korea, u operaciones en China o Vietnam por parte de Estados Unidos, gracias al poderoso editor de escenarios que te ofrece. Los gráficos no han variado en demasía, pero la inclusión de nuevo armamento mejora notablemente la calidad que posee el programa. Además, la inteligencia que se has implementado también ha mejorado mucho, solucionando las lagunas que aparecían en la primera entrega, en la que el ordenador se encontraba en desventaja.

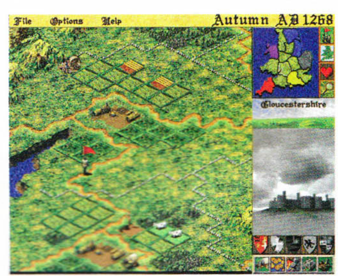


# LORDS OF THE REALMS 2

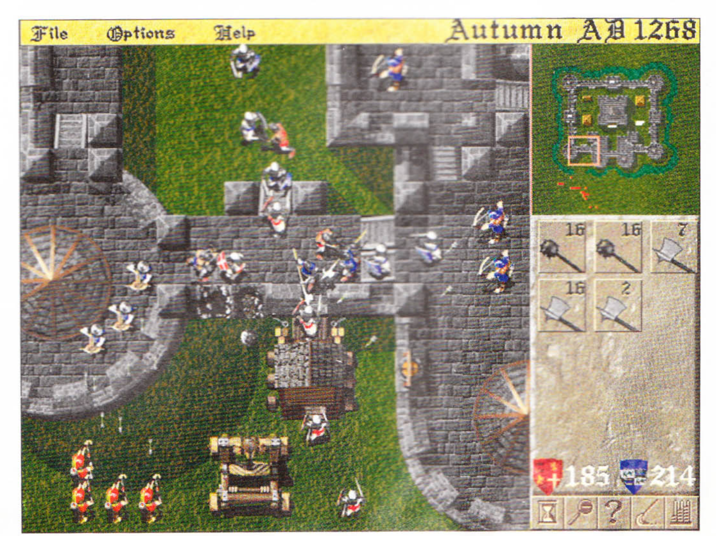
**COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE**

Continuamos con la estrategia en un título del sólido sello Impressions. Se aprecia que la compra de esta compañía por parte de Sierra ha hecho que sus productos mejoren. Esta secuela del simulador medieval no sólo cuenta con gráficos Super VGA y espectaculares animaciones, sino que aporta muchas fases. En algunas debes construir ciudades, en otras exploras el terreno. Las más divertidas son las referidas a los ataques al enemigo. Las escenas son tipo *Warcraft*, con una calidad mayor en lo que se refiere a gráficos que el juego mencionado. Por lo demás, se encuentra diseñado para el entorno de Microsoft Windows 95.





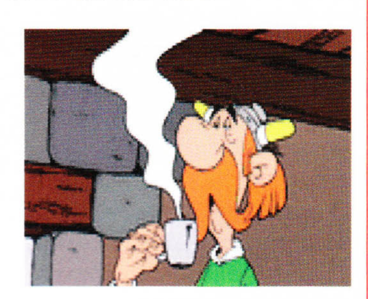


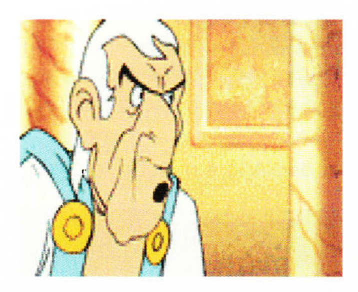



# ASTERIX Y OBELIX

**COMPAÑÍA: INFOGRAMES ● DISTRIBUIDOR: ERBE**

Los seguidores de la aldea de pintorescos e irreductibles galos quedarán encantados con este divertido título de la compañía francesa Infogrames. Se trata de un variado conjunto de juegos basados en diferentes subfases (hasta un total de 24 niveles diferentes), en las que nuestra pareja de amigos, Astérix y Obélix, podrán desde jugar un partido de rugby con los bretones, hasta visitar las cajas fuertes de Helvecia, pasando por una cita obligada en la sede de los Juegos Olímpicos... No tiene desperdicio. Se trata, en definitiva, de un producto muy entretenido, que aunque puede parecer para los más pequeños, está indicado para todas las edades.



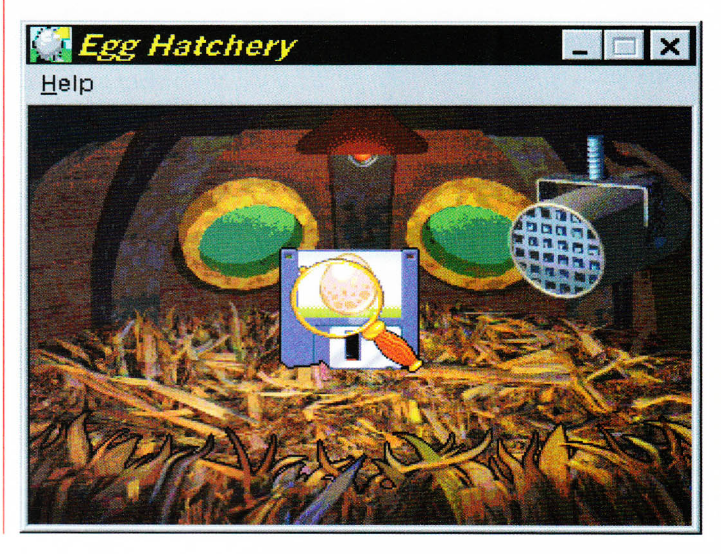





# CREATURES

**COMPAÑÍA: WARNER INTERACTIVE**
**DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER**

Warner mantiene en preparación un curioso juego de estrategia en el que tienes que controlar el crecimiento de unas simpáticas criaturas. Este título se basa en leyes de inteligencia artificial, y tu misión es vigilar que se vayan cumpliendo. Un detalle bastante curioso es el tema de los "huevos". Tienes a tu disposición una serie de huevos con diferentes criaturas. Debes cuidarlos y puedes perderlos por el camino. Lo curioso del tema es que todas las criaturas son diferentes, y será posible adquirir más huevos en los distintos disquetes que aparecerán algo más adelante.

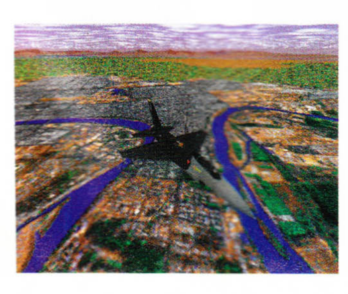



# BACK TO BAGHDAD

**COMPAÑÍA: MILITARY SIMULATIONS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S. A.**

Probablemente, uno de los mejores simuladores de vuelo aparecidos hasta el momento. La compañía programadora, especializada únicamente en este género, ha conseguido lo que podríamos llamar "un simulador profesional". Con algunas características tan destacadas como la posibilidad de conectar tres monitores para conseguir mayor sensación de realidad, se trata de un producto imprescindible para todo aquél que ame las alturas. Además. gráficamente es muy espectacular, con explosiones y humo superealistas.



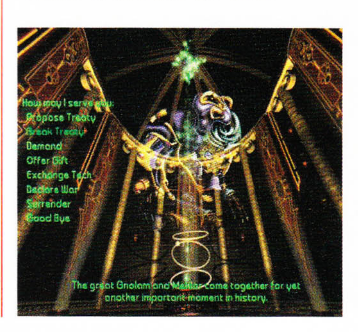


# MASTER OF ORION 2

**COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN; S.A.**

La esperada continuación de **Master of Orion** está a punto de llegar hasta nosotros. En la eterna odisea espacial será mucho más difícil convivir con nuestros vecinos alienígenas, ya que se ha potenciado el arcade en esta nueva entrega. Además, se han incorporado escenas de presentación en las que puedes apreciar el funcionamiento del juego. Parece que Microprose no se ha hecho de rogar en vano, ya que la espera parece haber merecido la pena.



# WIZARDRY GOLD

COMPAÑÍA: SIRTECH ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Windows 95 sigue produciendo la reedición de antiguos programas de éxito. En esta ocasión se trata de un título de rol que tuvo un relativo éxito en su día. Con unos gráficos VGA puedes revivir los mejores momentos de las historias de rol en la ventana de tu ordenador. Es un juego recomendable más que nada a los incondicionales del género, que no quieran dejar nada en el tintero (es decir, nada en el papel, o rol, sin su tinta). Es una verdadera lástima que los gráficos que posee sean los mismos de siempre. Pero no se puede pedir peras al olmo.





# BLUE ICE

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

En breve aparecerá este producto, extraño donde los haya. La compañía Psygnosis ha hecho esta vez honor a su nombre, pues su rareza es tal que parece programado por un grupo de psicópatas, o cuando menos psiquiatras. Su calidad es, de todas maneras, muy elevada, y se trata de un producto aconsejable. Se acerca a las aventuras gráficas, aunque es muy difícil de encasillar debido a sus extrañas características. Menos mal que al menos está doblado a nuestro idioma.







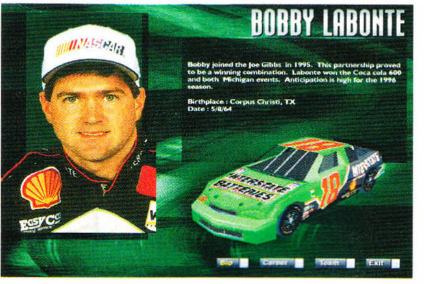


# NASCAR RACING 2

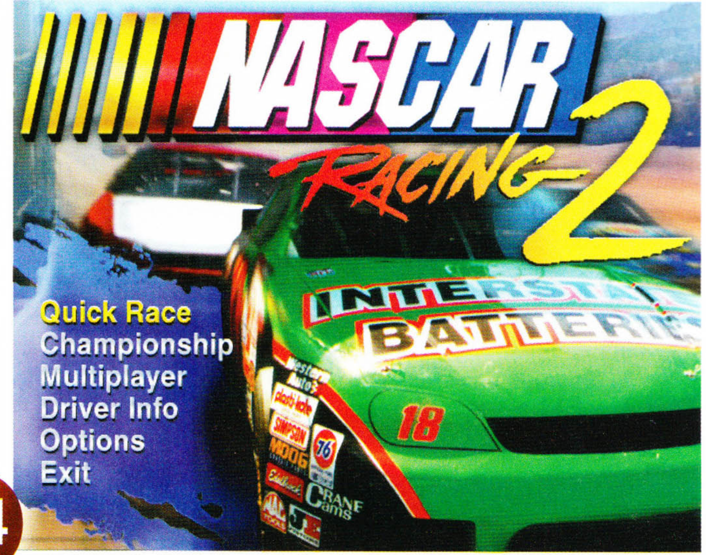
COMPAÑÍA: SIERRA ● COKTEL EDUCATIVE

La calidad de la primera parte de este producto era considerable, de modo que la compañía Sierra decidió comprarle esta segunda entrega a la casa programadora Papyrus. Y ha merecido la pena. Ahora el programa es mucho mejor, con altas dosis de jugabilidad y un éxito seguro.

Los gráficos, en formato Super VGA, son de primera fila. La velocidad trepidante se une a una representación fuera de serie que pone en peligro el trono defendido por los reyes de las carreras (entre los que podemos nombrar *Screamer 2* y *The Need for Speed*).




Tienes que superar los circuitos ovalados de las pruebas de la Fórmula Nascar.



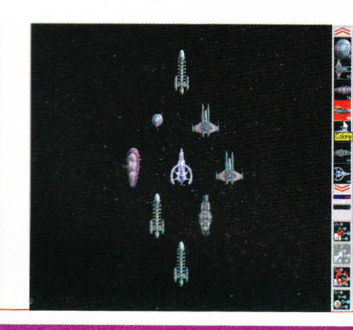



# STAR CONTROL 3

**COMPAÑÍA: ACCOLADE ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER**

El futuro, siempre acompañado de la sempiterna y fascinante vida espacial, tiene un caudal enorme de posibilidades dentro del campo del software de entretenimiento. En esta ocasión se trata de una certera mezcla entre la férrea estrategia colonial de los años del Descubrimiento y el arcade más violento que imaginar puedas (más o menos). Lo que destaca con mayor fuerza en este sólido producto de la compañía norteamericana Accolade son los gráficos de los enemigos, completamente realizados en plastelina. Gracias a estos pequeños engendros, a la ya de por sí compleja mezcla de arcade y estrategia hay que añadir una especie de "influjo Spielberg" (me refiero a su próximo *Neverhood*). Ha tardado bastante respecto a las dos primeras entregas, así que esperemos que guste.





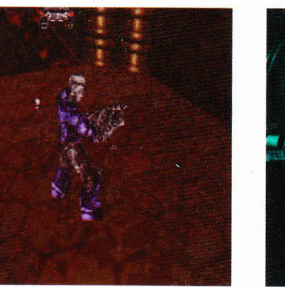
# XS

**COMPAÑÍA: SCI ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA**

Nuevamente el futuro sirve para dar ambiente a un programa, esta vez un arcade tridimensional. Los personajes de este excelente título están realizados con el mismo sistema que los de *Quake*, esto es, mediante gráficos poligonales. El *look* de este producto es inmejorable, pues su mayor baza es, por descontado, el apartado gráfico. La jugabilidad, por lo demás, también está fuera de toda duda, tal y como suele ocurrir en todos los productos del género.









# PREVIEW

## BLOOD & MAGIC

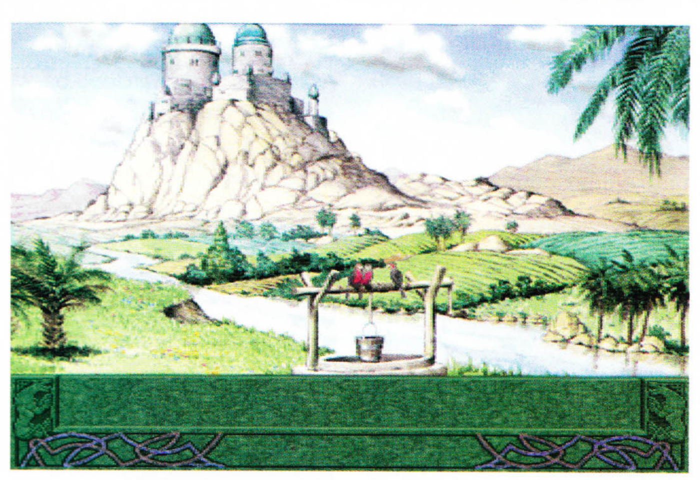
**COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN**



Una mágica unión de estrategia y rol hará las delicias de todos los amantes de los juegos de calidad. Posee los personajes de la conocida serie de rol *AD&D Forgotten Realms*, introducidos magistralmente en un programa de estrategia de tablero. Apoyado por unos gráficos cargados de misterio y resonancias medievales, la jugabilidad de su concepto y de su desarrollo logrará atrapar a más de un incauto vividor de la urbe moderna que desee volver a tiempos, si no mejores, al menos desconocidos. Es una buena oportunidad para escaparse por unas horas, ante la pantalla del ordenador, del ajetreo de nuestros días para introducirse en otro mundo.





## PAGEMASTER

**COMPAÑÍA: NEW WORLD INTERACTIVE**
**DISTRIBUIDOR: SYSTEM 4**

El pequeño y millonario Macaulay Culkin protagonizó la película homónima (en España el título fue *El guardián de las palabras*) en que está basado este videojuego. Se trata de una sorprendente conversión realizada con gracia y diversión, especialmente dedicada a los más pequeños de la casa, aunque aconsejable para todas las edades. Es una aventura gráfica no demasiado compleja que logrará encandilar a los adeptos del joven actor y a todos los niños que tengan ganas de pasar un buen rato. Un producto, en una palabra, aconsejable para toda la familia ya que el tipo de juego es el ideal para estos menesteres.










## SKYNET

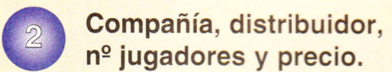
**COMPAÑÍA: BETHESDA ● VIRGIN**

Este arcade 3D sigue la estela de su predecesor directo: *Terminator*. En la segunda parte de este programa de acción vuelves a controlar al intrépido protagonista, que se tiene que enfrentar a una interminable serie de enemigos de mala apariencia y peor catadura. Aunque no es un título especialmente sangriento, sí encontrarás en él la tinta roja suficiente como para llenar un buen par de folios a doble espacio.

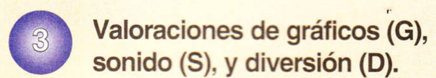



La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

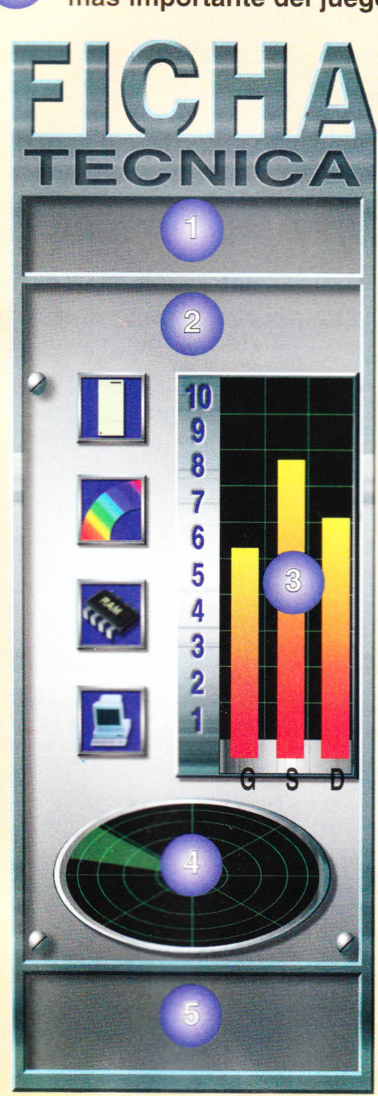
1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.



2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.



3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.




# ÍNDICE



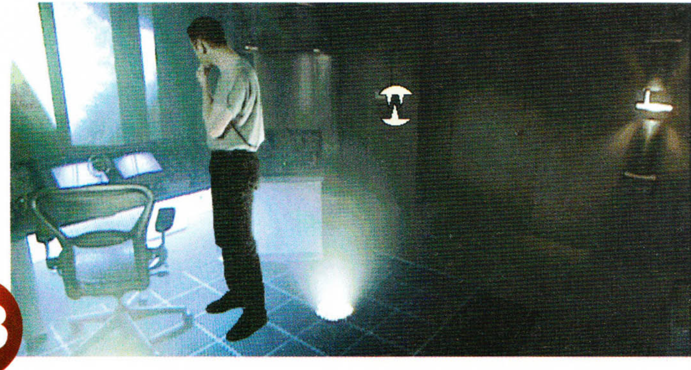

# PHANTASMAGORIA 2: A PUZZLE OF FLESH

**Por obra y gracia de Sierra nos llega un nuevo título de la serie Phantasmagoria. En los cinco CD-ROMs que componen esta videoaventura hay una explosiva mezcla de misterio, sangre y sexo.**




Por suerte para todos nosotros, los muchachos de Sierra siguen trabajando duro para proporcionarnos nuevas e interesantes aventuras. En esta ocasión os presentamos un nuevo título de la serie **Phantasmagoria** que, si bien tiene bastante poco que ver con la primera aventura, goza de una mayor calidad.

El protagonista es Curtis Craig, un joven que se gana la vida trabajando para una compañía dedicada a la fabricación de medicamentos. El juego comienza cuando Curtis se levanta de la cama preparado para afrontar un día más. Sin embargo, no sabe que ese día será el comienzo de la experiencia más horrible de toda su vida. Al poco tiempo de llegar a la oficina y comenzar a trabajar, nuestro amigo comienza a sufrir unas extrañas alucinaciones que es incapaz de comprender. Pero esto no es lo peor. Al día siguiente se descubre en la oficina el cadáver de uno de sus compañeros de trabajo.



Además, el estado del cuerpo demuestra que el pobre diablo fue víctima de un asesinato muy violento. A partir de aquí las alucinaciones acosan a Curtis con mayor frecuencia: cada vez son más terroríficas. Y, como no podía ser de otra forma, se producen nuevas muertes en extrañas circunstancias. Poco a poco se va conociendo el curioso y tenebroso pasado del protagonista del programa y se van encontrando importantes pistas que conducen a la explicación de los desagradables fenómenos que se producen en la dura vida del protagonista.

**A Puzzle of Flesh** (un *puzzle* de carne) es el nombre más apropiado para este juego por diversas razones. En primer lugar, el programa presenta algunas escenas bastante desagradables en las que la sangre y la carne fresca cobran un protagonismo muy especial. Pero ahí no acaba todo. También se pueden presenciar varias escenas de sexo, algo que no es nada habitual en un juego de ordenador. Hay que decir que algunas escenas de **Phantasmagoria 2** quizá hieran la sensibilidad de algunas




personas, especialmente la de los más pequeños de la casa. Para evitarlo se ha utilizado un sistema que ya aparecía en *Phantasmagoria*. Existen dos modos de juego bien diferenciados. El primero de ellos permite jugar a la versión completa del juego, sin ningún tipo de restricciones. Esta opción sólo puede utilizarse mediante una clave introducida en la instalación del programa. Sin embargo, la clave no se pide al entrar al programa, sino que se utiliza en el momento de cargar de disco un juego grabado en este modo. El otro modo es una versión *light* en la que se suprimen las escenas más fuertes y desagradables y, por supuesto, no necesita claves. Así cualquier persona puede jugar sin que nadie resulte perjudicado.

El sistema de juego no aporta nada nuevo respecto a otras aventuras gráficas. El interfaz se maneja solamente con el ratón y las acciones se realizan pulsando sobre los objetos. No existe una serie de acciones entre las que elegir; simplemente se pulsa sobre un objeto para indicar que se quiere utilizar para hacer lo que resulta más apropiado con él. Existe una excepción: se puede llevar un objeto del inventario a un icono con forma de ojo para mostrar una vista más detallada del mismo. Esta vista, además, permite combinar el objeto en cuestión con otro de los objetos. Para facilitar aún más el manejo del juego, el cursor del ratón cambia su forma o su color cuando se pasa sobre un objeto con el que se puede hacer algo.

A diferencia de su predecesor, la pantalla de juego no muestra directamente el inventario ni las opciones disponibles. Éstas aparecen cuando se mueve el cursor a la parte superior o a la inferior de la pantalla. En ese momento aparecen, con un efecto de paleta muy estético, dos paneles que contienen el inventario y los iconos necesarios. Hay cuatro iconos disponibles: un mapa, un rollo de película, una pieza de *puzzle* y un ojo. El icono del mapa da acceso, como era de esperar, a un mapa de la ciudad donde se señalan los lugares que conocemos, aunque todavía no hayamos estado en ellos. Durante el desarrollo del juego aparecen nuevas localizaciones; la manera habitual de llegar hasta ellas es utilizando este sistema. El icono que representa una pieza de *puzzle* da lugar a las omnipresentes opciones de grabar o cargar partidas y salir del programa. El rollo de película es mucho más interesante. Cuando se pulsa sobre este icono aparece una lista con las secuencias de vídeo mostradas previamente y se



puede elegir cualquiera de ellas para verla de nuevo. Resulta especialmente útil para rememorar las secuencias más importantes. Por último, el icono del ojo, como ya he dicho, se utiliza para ver de cerca objetos del inventario.

En lo que más se diferencia de una aventura tradicional es en el modo de desarrollar el juego. Cada vez que se utiliza un objeto o se mira algo, o simplemente cuando te mueves de una habitación a otra, se muestra una secuencia de vídeo. Esto implica un gran número de ellos y explica que el juego esté compuesto por la nada despreciable cantidad de cinco discos compactos. Si has visto *Phantasmagoria* (7 discos) o *Gabriel Knight 2* (6 discos) esto te resultará extraño (por escaso).

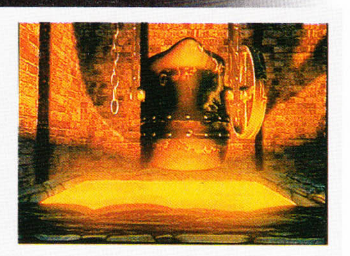
## ALTERNATIVAS



**PHANTASMAGORIA**
Sierra•Coktel Educative
Primera entrega de la terrorífica saga de Roberta Williams.



**GABRIEL KNIGHT 2**
Sierra•Coktel Educative
Más terror, pero de la mano del escritor Gabriel Knight.



**ARE YOU AFRAID OF...**
Viacom New Media•CIC Interactivo
Miedo en un teatro abandonado con un mago muy malo...




A primera vista parece que Sierra está reduciendo la longitud de sus juegos, pero en realidad no es así. El increíble **A Puzzle of Flesh** se limita a utilizar una tecnología de vídeo entrelazado; es decir, sólo se muestra una línea sí y otra no de cada fotograma. Con esto se consigue reducir considerablemente el tamaño del juego, que en este caso concreto necesitaría cerca de 10 CD-ROMs, y se facilita la vida de los pocos que todavía tienen ordenadores modestos. Este método provoca que la imagen se vea menos nítida y más oscura. Pero lo cierto es que no representa ningún problema mientras no se juegue demasiado cerca del monitor.

Los gráficos del juego, eso salta a la vista, son bastante buenos. Para su creación se han utilizado actores de calidad y una mezcla de escenarios auténticos y escenarios generados con ordenador. La combinación de gráficos es realmente buena, incluso cuando hay objetos en movimiento sobre el decorado. Sin embargo, como viene siendo habitual, se han vuelto a olvidar de las sombras que producen los personajes sobre el mismo.

Si no fuera por la gran cantidad de vídeos que posee el programa, el conjunto resultaría un tanto estático. No hay apenas movimiento en las escenas, exceptuando a los personajes que aparecen.

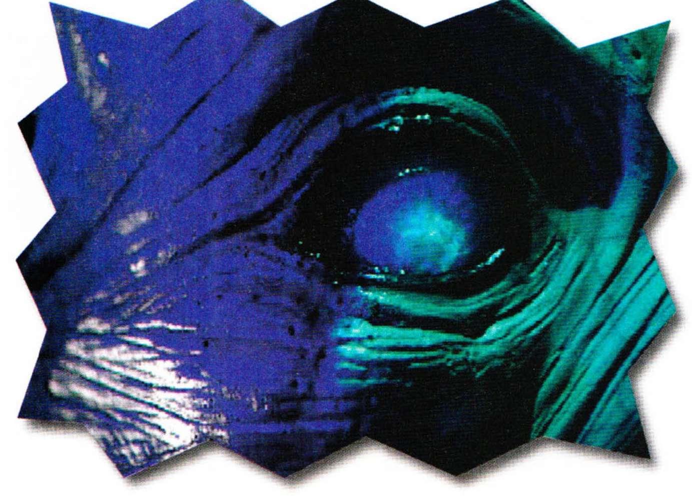


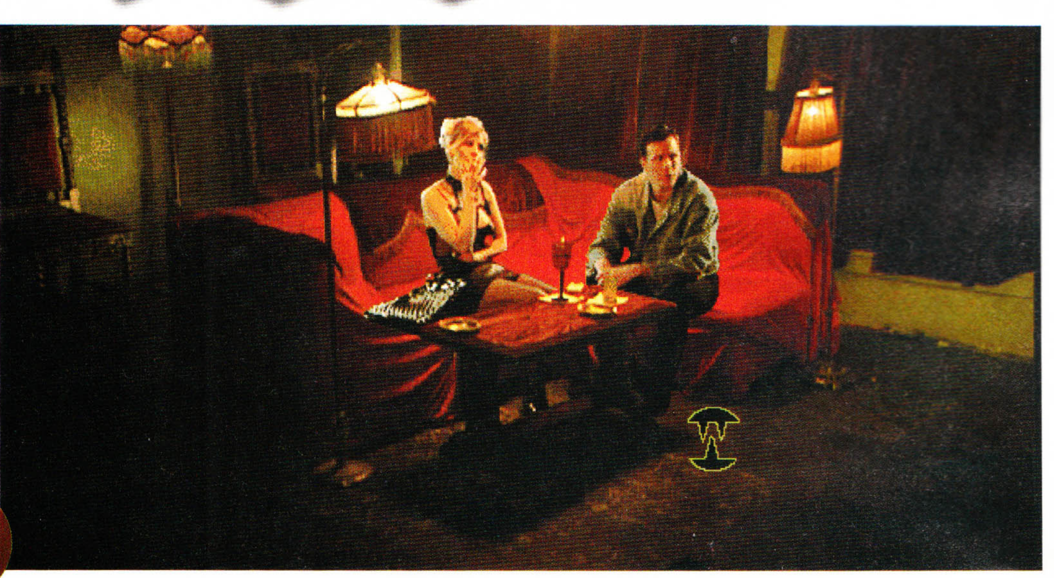

El propio protagonista se mueve, inquieto, cuando espera a que tomemos una decisión. Pero algunos detalles de objetos en movimiento (péndulos, mascotas, fluorescentes que parpadean) no le habrían venido nada mal. En ciertas ocasiones, por ejemplo, cuando el jugador mira a través de los ojos del protagonista, sólo se muestra un frío decorado que carece de cualquier tipo de movimiento.

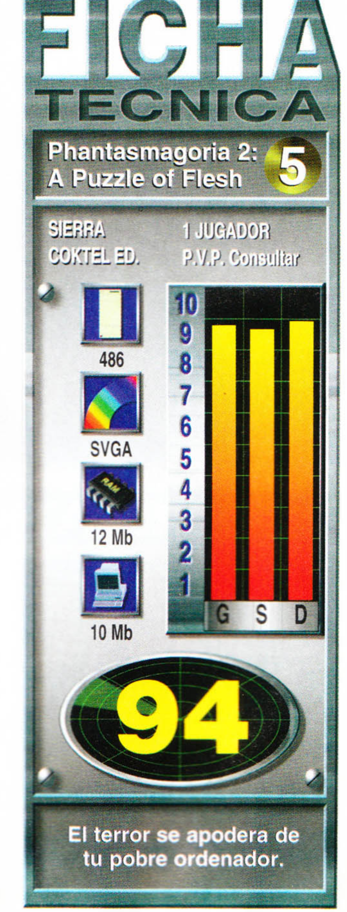
Sería una pena que el sonido no hubiese estado a la altura de la calidad general del juego. Por suerte esto no es así en absoluto. El sonido es estupendo, con melodías propias de una película de misterio y efectos sonoros dignos del mejor ingeniero de sonido. Gracias a la gran ambientación conseguida por los creadores de **Phantasmagoria 2**, muchas veces da la impresión de estar viendo una película interactiva.

En definitiva, el juego se puede definir con la palabra "extraño", por las situaciones tan inverosímiles en las que se ve envuelto el jugador. Pero hay otra palabra que lo define mejor. Y esa es "calidad". Tanto los gráficos y el sonido como la actuación de los actores rebosan calidad por los cuatro costados. Si tienes el valor suficiente para enfrentarte a este "*puzzle* de carne", no lo dudes ni un sólo instante, "píllatelo".

F. DE LA VILLA









MIRA LO QUE TE HAS ESTADO PERDIENDO
3D BLASTER PCI
La nueva tarjeta gráfica 3D Blaster PCI eleva la experiencia de juego sobre plataformas PCI a una nueva dimensión de imágenes tan realistas, que hará que tus ojos salten de sus órbitas. Se acabaron los gráficos pixelados y la reproducción de video a trompicones. La 3D Blaster PCI permite el máximo realismo tridimensional a pantalla completa y a todo color para la más rica, nítida e hipnotizante experiencia de entrenimiento que puedas imaginar. Combínala con la increíble Sound Blaster 32 y no darás crédito a tus ojos... ni a tus oídos. La compatibilidad de la 3D Blaster PCI deja a sus rivales fuera de competición, incluyendo soporte para librerías de aceleración exclusiva de juegos tales como Direct3D™, DirectDraw™, CGL y Speedy3D.
Mayoristas autorizados: Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD.
4MB PCI BUS
3D BLASTER PCI
Ya son más de 40 juegos, de entre los mejores y más recientes, que aprovechan las ventajas que ofrece la 3D Blaster PCI. Y cuatro de ellos vienen de regalo con la tarjeta: Quake™, Flight Unlimited™, Battle Arena Toshinden™ y Rebel Moon™. Mantén los ojos bien abiertos para no perderte lo que está llegando. Visita nuestra zona de juegos en "Creative Zone" (www.creativelabs.com), el rincón de los jugadores más osados.
Si deseas recibir más información envía tus datos a: Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern
Nombre
Apellidos
Dirección
Código Postal
Población
PCPLAY/3D
SIDE ART 96






## COMMAND & CONQUER:

# RED ALERT

**Tras el enorme éxito que cosechó la primera parte de este espectacular juego, llega la continuación, aunque la historia se encuentre situada anteriormente en el tiempo.**

El año pasado un juego de estrategia logró las mejores opiniones, tanto de crítica como de público. Fue *Command & Conquer*, y su éxito lo elevó hasta la primera posición respecto al número de unidades vendidas en ese año.

Ahora llega al mercado la segunda parte, pero con un curioso estilo de continuación, pues en lugar de situarla en un tiempo posterior, la fechan en una hipotética Segunda Guerra Mundial con dos bandos: el soviético y el aliado.

La idea básica del juego no ha cambiado. Existen dos bandos enfrentados, y hay que realizar una serie de misiones para avanzar en el juego. Pero esto no significa que sea el mismo, pues se le ha añadido una enorme cantidad de posibilidades, destinadas a mejorar la ya de por sí alta jugabilidad que tenía el original.

En primer lugar, uno de los cambios que vas a encontrar es que puedes jugar tanto en MS-DOS como en Windows 95, con algunas diferencias.



En ambos sistemas operativos el aspecto de la pantalla es similar, manteniendo el mismo interfaz, con la barra de construcciones a la derecha y el área de juego a la izquierda, ocupando dos terceras partes de la pantalla. El cambio consiste en que en MS-DOS la pantalla está en baja resolución, mientras que en Windows 95 puedes elegir su tamaño, hasta una resolución de 640x480 con 256 colores, lo que aumenta el área visible y mejora la definición. A nivel táctico también es interesante, pues te permite ver más "mapeado" de un sólo vistazo. Aquí acaban las diferencias, a excepción de que en el modo multijugador, si estás en Windows 95, tendrás la posibilidad de jugar a través de Internet, opción que no está permitida en MS-DOS.

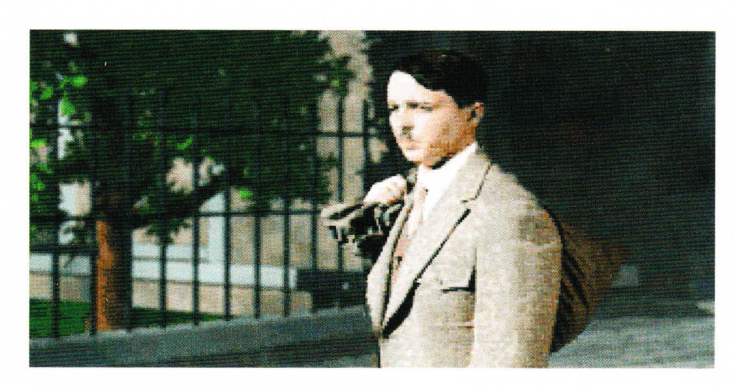
Los componentes de los ejércitos han sufrido grandes cambios. A nivel general, los vienen dados por la posibilidad de combatir por tierra y agua. Las fuerzas de ambos ejércitos están más diferenciadas (los soviéticos sólo atacan con submarinos por el agua, mientras que los aliados poseen destructores, cruceros y fragatas para desplazarse por el mar).

RECOMENDADO

Otra ampliación es la posibilidad de guerra aérea pues, aunque se mantienen ambos tipos de helicópteros, los soviéticos cuentan también con aviación. Resulta muy curioso ver combatir juntos a un "mosquito" de la Segunda Guerra Mundial, con simples ametralladoras, y a un flamante MIG, que realiza sus ataques con misiles aire-tierra.

El combate terrestre es el que menos variaciones ha sufrido. Sigue habiendo prácticamente el mismo tipo de unidades, con algunos añadidos, como un tanque soviético de dos cañones. La infantería ha visto incrementados sus efectivos con la inclusión de personajes como espías, que se infiltran en edificios enemigos para descubrir su estado, tanto de energía como de dinero. Para cuestiones económicas, es más interesante el ladrón, que te reportará beneficios si entra en la refinería contraria: el dinero cambiará de manos.

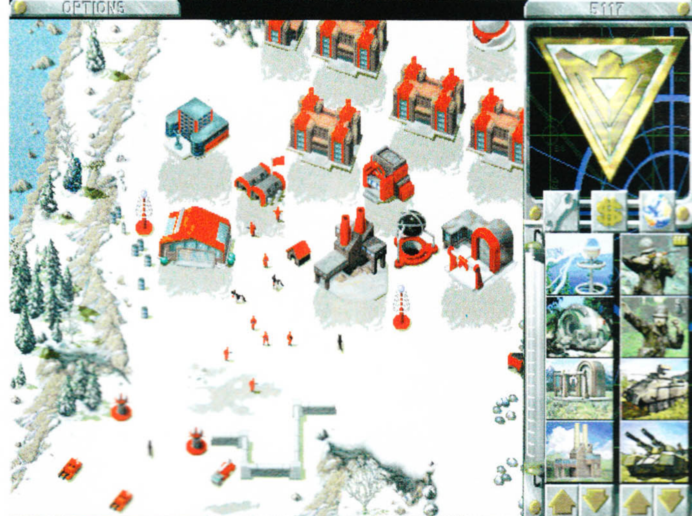




Divertida es la inclusión de los perros guardianes, útiles sólo contra infantería, pero muy efectivos, pues de un solo mordisco acaban con cualquiera, comando incluido (aunque esta vez es una fémina llamada Tanya).

Las edificaciones más básicas, como la constructora, los barracones y la fábrica de artillería pesada, no han cambiado, pero los edificios avanzados sí se han modificado en estructura y propiedades. El más llamativo de todos ellos es la Cronoesfera de los aliados, un arma basado directamente en la película *El proyecto Filadelfia*. Una vez construida ésta, cada cierto tiempo se te brinda la posibilidad de realizar el traslado de alguna unidad, de manera instantánea, de un punto a otro del mapa.

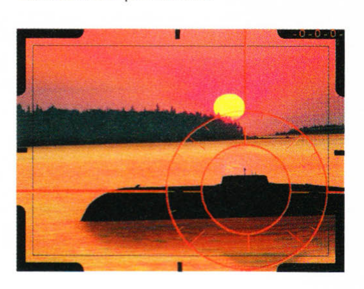
Las misiones que debes realizar han cambiado de filosofía, inclinándose un poco más a la estrategia, pero sin perder por ello ni un ápice de adicción, e incluso aumentándola en algunos casos. Ya no se limitan en su mayor parte al esquema típico de aguantar los primeros asaltos, crear un súper ejército e ir a por ellos. Con los nuevos planteamientos tendrás que pensar un poco para completarlas.





Algunas de ellas muestran unos argumento de lo más interesante. En efecto, en una tienes primero que liberar al comando con un espía, para luego volar las defensas antiaéreas de la isla y, tras escapar en helicóptero, plantar tu base para erradicar del mapa a todo enemigo.

Las animaciones de apoyo de cada una de las explicaciones de objetivos son de lo mejor que se ha podido ver en los últimos tiempos, complementando imagen real con sintética, de tal manera que te parecerá estar viendo una auténtica película.



Siguiendo la tónica actual de "colectividad", mantiene la posibilidad de jugar contra otros oponentes en modo multijugador, con el añadido de ser una de las opciones más mejoradas desde *Command & Conquer*. Por un lado han aumentado el número de mapas, indicando en cada caso su tamaño (pequeño, mediano o grande). El número de jugadores simultáneos ha ascendido hasta ocho, incluyendo la posibilidad de tener varios de ellos manejados por el ordenador. También, por supuesto, puedes jugar tú solo contra el ordenador.

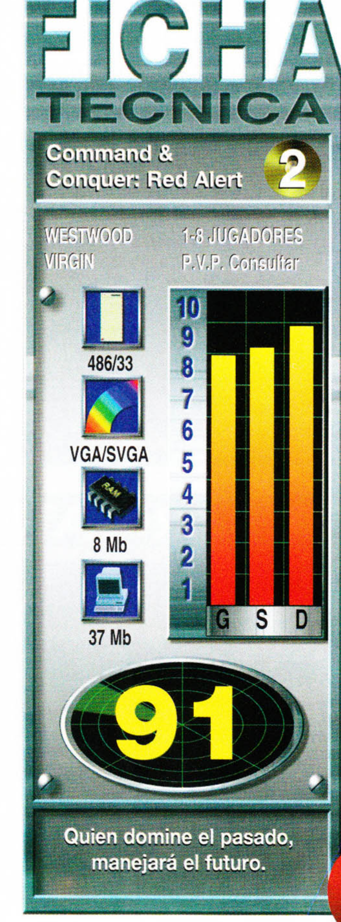
Uno de los fallos en este modo multijugador es el desequilibrio de fuerzas en terrenos sin agua, pues la caballería soviética (tanque mamut y de dos cañones) es mucho más potente que la aliada, que necesita de los barcos para equilibrar. También, si juegas contra el



ordenador en modo difícil, casi no te da tiempo ni a crear tu base antes de que llegue su ejército a aplastarte.

En resumen, un gran juego, más que digna continuación de un superéxito como *C&C*, en el que han sido lo suficientemente inteligentes como para no cambiar una de sus grandes bazas, el interfaz, si no ha sido para mejorarlo.

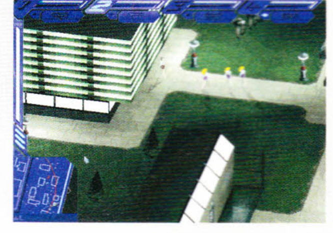
A. Vegas




## ALTERNATIVAS




**COMMAND & CONQUER**
Westwood•Virgin
La primera... la genial... la original... todo un éxito de Westwood.



**SYNDICATE WARS**
Bullfrog•Electronic Arts
Seguimos con las segundas partes de juegos ultraconocidos...



**GENE WARS**
Bullfrog•Electronic Arts
Por fin un programa original. Eso sí: nada del otro mundo.

# KRAZY IVAN

**Se trata de un arcade que sigue el rumbo marcado por la antológica saga *MechWarrior*, pero que intenta adaptarse a un modelo más lúdico de simulación.**

Hace no demasiado tiempo llegó a nuestras pantallas el último lanzamiento de las serie *MechWarrior*. Era la continuación de una de las series de software lúdico que ha irrumpido con más fuerza en los últimos años, generando innumerables continuaciones y clónicos. Aquí tenemos el último de ellos, **Krazy Ivan**.

En este caso tienes que manejar el último grito en armas de guerra soviéticas: una armadura de última tecnología que se asemeja enormemente a un robot, pero que está controlada por un humano en su interior. Con los distintos tipos de armas convencionales que posee, debes realizar misiones de toda índole hasta derrotar a unos malvados alienígenas que han invadido la tierra por enésima vez. La verdad, no sé qué sería de los guionistas de los juegos de ordenador sin los extraterrestres. En un principio te moverás por la Unión Soviética y, según avances en las misiones, nuevos países irán pidiéndote ayuda para derrotar al terrible enemigo común.

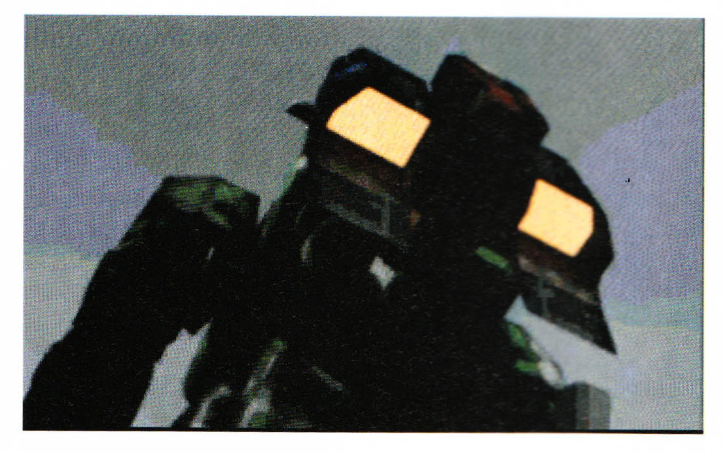
El control del robot se asemeja bastante al de todos los juegos de la serie *MechWarrior*, incluyendo distintas configuraciones de teclado. Sin embargo, se le puede sacar mayor partido al título usando un *joystick* del tipo SideWinder Pro. De todos modos, en este programa se ha rebajado bastante el contenido de simulación frente a los juegos anteriormente comentados. Casi no es más que un arcade en el que debes alcanzar unos objetivos por misión.

Es más fácil el control de tus acciones, se necesita menos tiempo para aprender las tácticas básicas y, la verdad, la diversión es similar. Donde sí aparecen diferencias notables es en el aspecto gráfico. Al correr el programa bajo Windows 95, tendrás la opción de jugar en una ventana o en pantalla completa. El tamaño de la ventana puede ser de 320x200 o de 640x480, siendo este último el de mayor calidad. En modo de pantalla completa los gráficos son de baja resolución. Por ello, y por la ausencia de detalle en los escenarios, la calidad gráfica no está a la altura necesaria y hace que los escenarios sean bastante monótonos. Los efectos sonoros son simplemente correctos, con melodías ligeras y buenos sonidos digitalizados, que no llegan a llamar la atención.

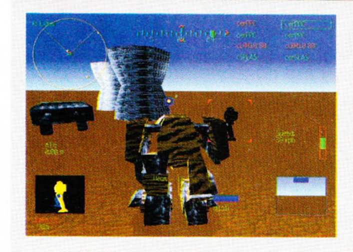








## ALTERNATIVAS



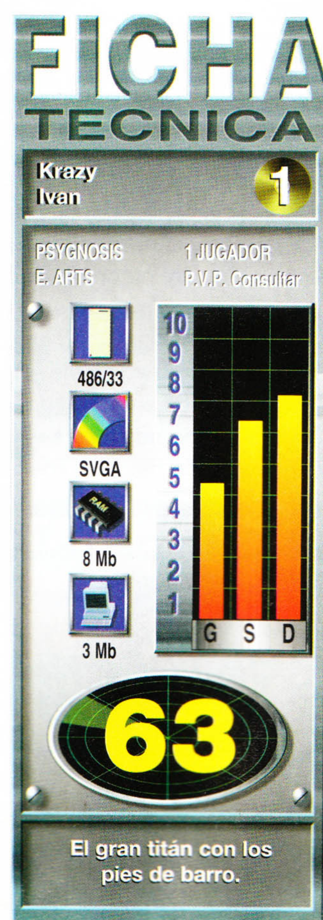
**MECH 2: MERCENARIES**
Activision•Proein, S.A.
Robots superdesarrollados en un juego increíble.



**EARTHSIEGE 2**
Sierra•Coktel Educative
Dynamix también se ha adentrado en este mundillo futurista.

En conjunto, un programa entretenido, más asequible que *MechWarrior*, peor técnicamente, pero de fácil manejo para cualquier jugador.

A. J. Novillo



# CAPTAIN QUAZAR

**El mundo de los arcades ha estado siempre dominado por los juegos para consola. Desde la plataforma 3DO llega este sólido programa para hacer las delicias de los amantes del gatillo fácil.**

Los arcades son un tipo de juego que no se prodiga excesivamente en los PCs. Cuando aparecen, suelen ser conversiones más o menos afortunadas de juegos de consolas. En este, de 3DO, una gran máquina que ha tenido poca penetración en el mercado.

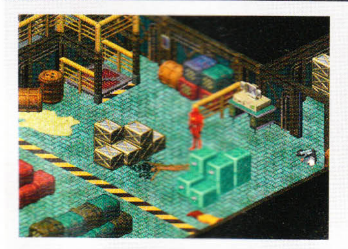
Con los arcades, el argumento en el que se basa el juego es lo de menos. Lo único que deseas es hacer agujeros en el botón de disparo (por uso indiscriminado). El motivo de esta aventura te sitúa en un oscuro futuro en el que una serie de "chicos malos" campan a sus anchas por el espacio, llevando el mal allí donde se presentan. Tú eres el capitán Quazar, un policía un tanto despistado pero con el coraje y arrojo necesarios para pararles los pies. Por si no te sientes capaz de realizarlo solo, contarás con la ayuda del teniente Pulzar, que, manejado por otra persona, ayudará en lo posible a la consecución de los objetivos.

Al iniciar el programa, la presentación en forma de vídeo te mostrará el talante humorístico del juego, presentándotelo a través de un videoclip de música rapera, completamente "renderizado", que canta las hazañas del capitán. Todos los gráficos han sido realizados por ordenador, basándose en los clásicos muñecos de animación a base de plastelina. Esto confiere al juego una elevada calidad gráfica, representada en un sistema isométrico. Al principio es complicado hacerse con el movimiento, pero te acostumbras rápidamente.






## ALTERNATIVAS



**CRUSADER: NO REMORSE**
Origin•Electronic Arts
Una cruzada futurista sin remordimientos.



**TIME COMANDO**
Delphin•Electronic Arts
Complicados juegos espacio temporales.

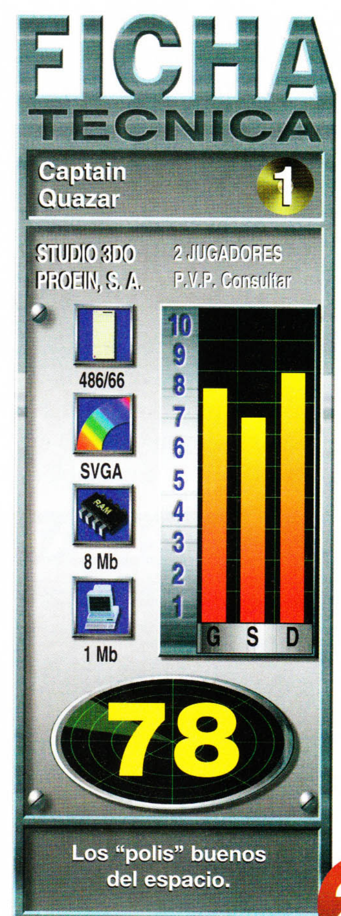


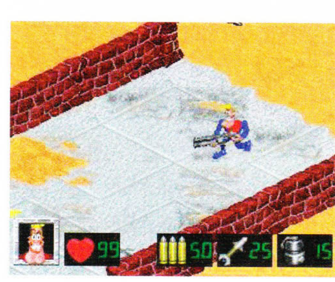
En el aspecto sonoro, toda la aventura está amenizada por una divertida música acorde con el tipo de juego, siguiendo los pasos de la presentación. Las melodías no llegan a cansar, acompañando estupendamente las andanzas del capitán. Por lo que se refiere a los efectos sonoros, están muy cuidados, haciendo que cada una de las acciones tengan su sonido correspondiente, pero sin sobrecargar los altavoces.

Una opción muy interesante, y que confirma su importación desde las consolas, es la posibilidad de jugar en pareja, compartiendo ambos el ordenador, sin necesidad de red. Al hacerlo, puedes elegir que entre los personajes se hagan o no daño, por lo que varía la dificultad de la vida en pareja.

Otro punto destacable es la posibilidad de jugar tanto en 8 como en 16 *bits* de color.

A. VEGAS



# BLAM! MACHINHEAD

**Cuando el futuro parece ser un auténtico paraíso, una poderosa raza alienígena toma el planeta tierra por asalto y siembra una sombría destrucción por doquier.**

Parecía que todo era absolutamente normal. En las casas de un típico barrio residencial, los inquilinos se dedicaban a sus quehaceres diarios: ver la televisión, beber cerveza y tumbarse en los sofás. Entonces, en ese momento de tranquilidad que precede a la tormenta, la pequeña calma salta brutal y gradualmente en diminutos pedazos.

Todo empieza con un ligero dolor de pecho, que va subiendo poco a poco hasta llegar a invadir los pulmones de los terrícolas. Finalmente, una vez han estallado éstos, sale de ellos una especie de materia gelatinosa proveniente de algún extraño planeta. Una especie de *Estallido* pero al estilo extraterrestre.

Como siempre en estos casos, los más preparados contra la extraña y mortal epidemia son esos entrañables científicos que tienden a esconderse en las catacumbas para luchar con la peculiar y jamás esperada hecatombe. Una de ellas es la noble y portentosa protagonista, que lucha por su aún más noble tarea de restaurar la paz en la tierra.

Pero son muy pocos los supervivientes civiles, y faltan conejillos de Indias para los experimentos de los demás científicos. Y, si tu querida amiga es un dechado de buenas intenciones, no lo es tanto otro científico siniestro, que decide utilizarla a la fuerza para solucionar su pequeña cuenta pendiente: salvar la tierra de la hecatombe que él mismo a provocado. Aunque no sean buenas sus intenciones, ni corto ni perezoso ha decidido a meter a la joven y hermosa doctorada en ciencias en un extraño aparato que la convertirá en una sofisticada máquina de guerra.





El juego es un sofisticado *beat'm'up*, bastante parecido al famoso título *Descent*, en el que tu arriesgada misión es acabar con todo ser viviente antes de que la tierra carezca de ningún tipo de esperanzas, cual caja de Pandora totalmente vacía.

El programa, además de tener una secuencia de animación "renderizada" bastante lograda, que te cuenta espectacularmente toda esta historia, posee unos gráficos de gran calidad y definición. Por si todo esto fuera poco, el juego se desarrolla a una velocidad de vértigo, que consigue que las partidas sean realmente impactantes (esto, por supuesto, si tienes un ordenador que sea medianamente potente).

En el sonido se combinan música marchosa, efectos sonoros y voces logradas. Sin embargo, son tan fácilmente superables que no merece la pena halagarlo demasiado.

V. SÁNCHEZ





## FICHA TECNICA

Blam! Machinhead — 1

CORE — 1 JUGADOR
PROEIN, S. A. — P.V.P. Consultar

486/66
VGA/SVGA
8 Mb
5 Mb

G S D

75

Un mundo virtual con un resultado algo mediocre.

## ALTERNATIVAS



**NECRODOME**
Mindscape•Proein, S. A.
Uno de los últimos *Dooms*, para Windows 95.



**QUAKE**
id Software•New Spftware Center
Los chicos de id siguen machacando el mismo clavo.

# SWIV 3D

**Tienes a tu disposición un helicóptero de guerra y un *jeep* que está perfectamente equipado. Participas en unas duras batallas sin cuartel y tu difícil misión es acabar de forma radical con el enemigo.**






El simuladores de helicópteros más cercano al programa aquí comentado es *Comanche*. El principal factor que han potenciado es la jugabilidad. No sólo te limitas a conducir un helicóptero; en algunas fases cambias el vehículo por un *jeep*, con el que tendrás que sortear los diferentes accidentes orográficos.

Lo más impresionante del juego es la representación del terreno, con una estructura tridimensional basada en un fractal levantado, lo que confiere gran espectacularidad a los movimientos. Éstos son suaves, claro que para ello necesitas un Pentium. Si no dispones de suficiente potencia, puedes reducir la ventana de juego, o decir al programa que genere los terrenos con menor calidad. El mayor fallo de esta representación es la cercanía del horizonte; el terreno se genera a una distancia muy cercana al jugador, con lo que se ve que se está creando abruptamente, lo que le resta realismo.



La representación de los vehículos, como las de los enemigos y edificaciones, está hecha con sistema vectorial, aunque los polígonos se han coloreado con tecnología *flat* (todo el polígono con el mismo color). En el terreno de batalla hay diversos tipos de misiles y armas, escudos o cargas de material, etc. Todo sobre el terreno puede ser destruido, desde los árboles hasta los hangares. Algunos de estos objetivos liberan diversos tipos de armamento o recuperación de la vida, por lo que puedes ir destruyendo todo a tu paso para encontrar los secretos escondidos.

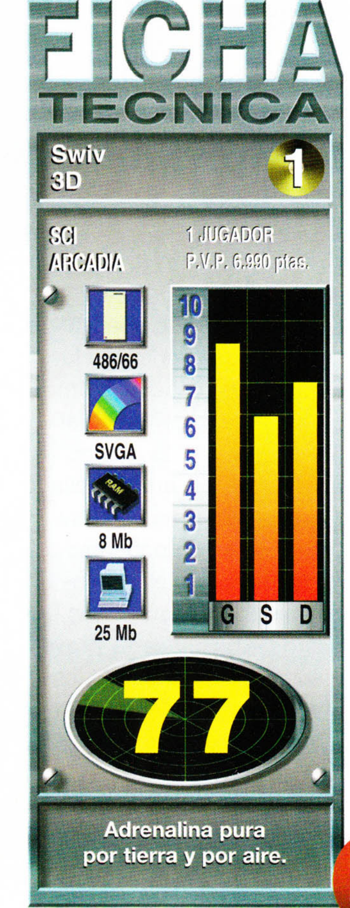


Un punto importante es el movimiento de la cámara a través de la que sigues la acción. Va siempre detrás del vehículo, con lo que disfrutas de un panorama de lo que tienes delante y de los laterales. A pesar del movimiento rápido que realiza, tardas bastante poco en acostumbrarte a él.

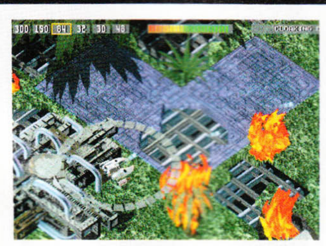
La banda sonora es estupenda; acompaña perfectamente el desarrollo de la acción, muy en la línea de la película *Apocalypse Now*, con música clásica o moderna, según el gusto del jugador.

A. VEGAS






## ALTERNATIVAS



**FIRE FIGH**
Epic Megagames•Electronic Arts
Verdadera lucha a fuego desde las alturas.

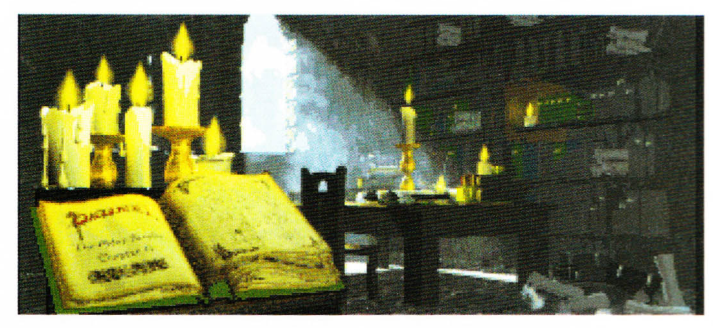


**APACHE LONGBOW**
Jane•Electronic Arts
Un simulador de vuelo en el que tomas el control de un helicóptero.

# DAGGERFALL: THE ELDER SCROLLS CHAPTER II

**El apasionante mundo del rol vuelve a la carga en un programa lleno de magia y misterio. Puedes disfrutar del consabido encanto que poseen las historias hechas para no dormir.**

Continuación de un título aparecido el año pasado, mantiene la línea contextual marcado en la primera parte del programa. Te mueves en un mundo de fantasía poblado por razas autóctonas, poseedoras de distintas propiedades. Magos, brujas, luchadores y otros personajes que cubren un amplio abanico de posibilidades dentro de las características del personaje. En este caso, debes viajar hasta unas tierras lejanas en las que un rey, antiguo aliado de tu nación, tras morir se convierte en un poderoso demonio que intenta conquistar el mundo con sus tropas de brujos y seres provenientes del averno. La historia no es muy original, aunque en estos juegos es muy habitual la aparición de seres mitológicos y luchas tribales no demasiado creíbles, pues se repiten en demasiados títulos.





La implementación técnica de esta sinopsis se ha realizado de una forma muy tosca, lejos de los avances técnicos de los que disponen la mayoría de los programas actuales. Gráficamente, hay que destacar que el juego está a años luz de los lanzamientos más actuales.

Aunque en este tipo de programas la calidad gráfica no es el fundamento principal, no deja de ser un avance la mejora de este aspecto, incluyendo gráficos de alta resolución con miles de colores. En este caso, la resolución es pobre, así como los distintos personajes que hay en tu camino. El sonido no posee ni una sola voz digital.

Visto desde un punto de vista lúdico, el programa no está mal. Dispone de un enorme "mapeado", con gran variedad de elementos y laberintos poblados por una muchas criaturas, desde ratas hasta seres mitológicos. No todos son enemigos; en muchos pueblos encontrarás gente amiga que luchará a tu lado y te dará información valiosa. Las respuestas de estos individuos a tus acciones será diferente en distintas situaciones, demostrando la existencia de retazos de inteligencia en los personajes. Pero la baja calidad técnica es un lastre muy pesado para que el producto interese demasiado. Sólo los habituales del mundo del rol sabrán aprovechar el titulo.

A. J. NOVILLO

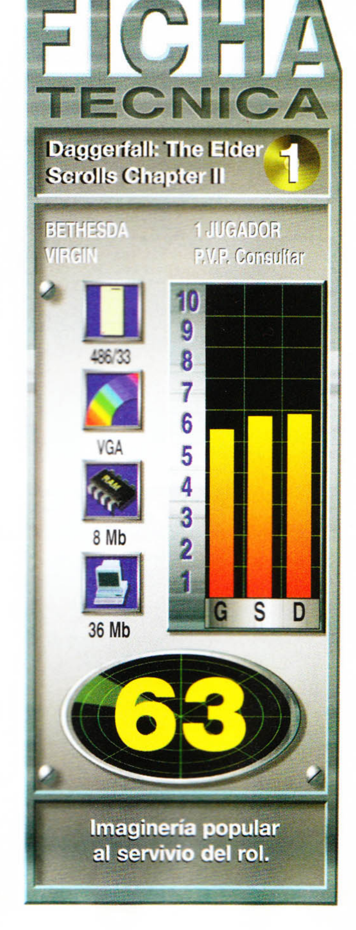
## ALTERNATIVAS



**CONQUEROR A.D. 1086**
Sierra•Coktel Educative
Una manera más estratégica de ver el mundo medieval.



**DUNGEON MASTER 2**
Interplay•Arcadia
Uno de los clásicos programas del género.



# FIFA SOCCER´97

## Última versión del más reputado simulador de fútbol de la historia, que intenta mantener su sólida posición de indiscutible liderazgo.

Desde su primera versión, **Fifa Soccer** ha sido reconocido como uno de los mejores programas de fútbol de la historia del software de entretenimiento. Su realismo y su diversión eran sus armas más poderosas para atraer al jugador, que inmediatamente quedaba "enganchado" al programa. Desde entonces, se han ido editando secuelas anuales que han ido incorporando ciertas novedades, especialmente a nivel técnico, que han conseguido mantener el programa en lo más alto, tanto en calidad como en ventas, año tras año. En este caso nos llega la edición para 1997 que, si bien no contiene excesivas novedades respecto a la anterior, sigue siendo una buena muestra de cómo debe hacerse un buen juego de fútbol.




La mayor parte de los cambios se han hecho a nivel gráfico. Todos los gráficos están realizados en alta resolución, con una gran cantidad de detalles en todos los aspectos, desde jugadores al campo o el público. La gran novedad viene dada por el modo en que se han implementado los jugadores. Ya no son *sprites* planos, sino que están realizados mediante formas poligonales, dando una mayor sensación de realismo y de tridimensionalidad. Se mantienen las cámaras que existían en la versión anterior, que permiten observar el partido desde distintos puntos de vista. De todas formas, la cámara principal irá modificando su posición para ajustarse lo mejor posible a cada jugada. Se producirán *zooms* y cambios de plano de modo que siempre tengas una vista óptima del encuentro.

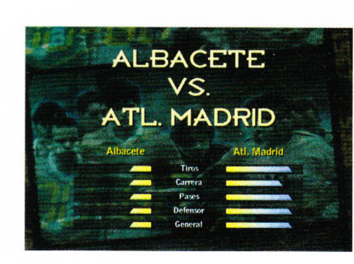
El control de los jugadores sigue siendo igual. Tienes la posibilidad de realizarlo con *joystick*, ratón o teclado. Mediante tres teclas o botones controlarás los distintos tipos de pases y golpes de balón que tus jugadores pueden realizar.

Asimismo, cada uno de ellos tendrá unos determinados valores para sus cualidades, como pueden ser capacidad para regatear, tiro a puerta, fuerza o velocidad. Otra novedad que se ha añadido es la posibilidad de jugar en campo normal, o sobre parqué, al estilo fútbol sala.

También se han añadido posibilidades de juego tipo *manager*, de modo que podrás controlar todos los detalles de tu equipo en la liga, fichando jugadores, preparando las jugadas de ataque o las alineaciones. El programa viene con las plantillas de todos los equipos de las ligas más potentes del mundo, junto con las selecciones nacionales.

En el aspecto sonoro no hay muchas novedades. Las melodías son circunstanciales, y lo más interesante son los cánticos del público y la voz de un locutor que narra el partido mientras lo juegas. En conjunto, el programa mantiene las cualidades que le han hecho famoso e incorpora algunas novedades que lo hacen deseable sobre las versiones precedentes, especialmente a nivel gráfico. Sigue siendo el mejor programa de fútbol y no defraudará a quienes lo utilicen.

A. J. NOVILLO



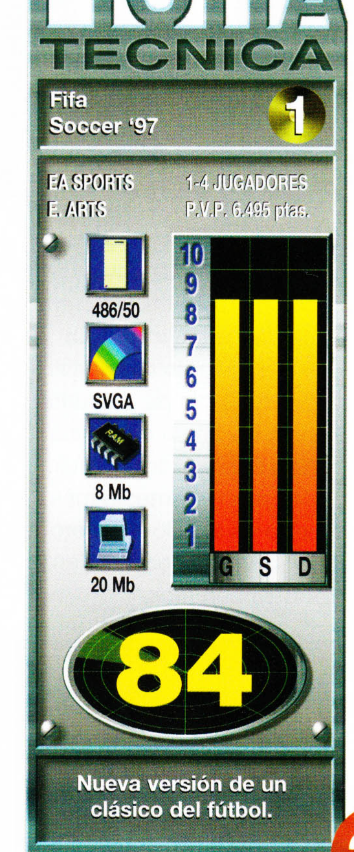

## ALTERNATIVAS




**FIFA SOCCER '96**
EA Sports•Electronic Arts
La primera parte de este estupendo *simulador.*



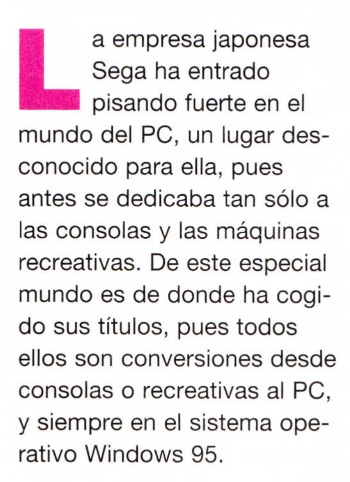

**EURO '96**
Gremlin•Arcadia
La edición de la Eurocopa de *Actua Soccer.*






# VIRTUA COP

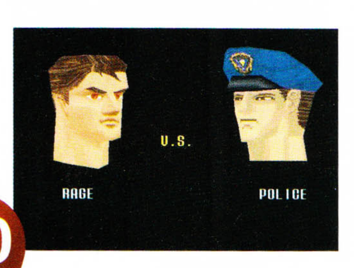
**Sega continúa realizando conversiones para PC de sus mayores éxitos. Ahora llega hasta nuestras pantallas todo un clásico del disparo, que utiliza el ratón en lugar de la pistola.**



La empresa japonesa Sega ha entrado pisando fuerte en el mundo del PC, un lugar desconocido para ella, pues antes se dedicaba tan sólo a las consolas y las máquinas recreativas. De este especial mundo es de donde ha cogido sus títulos, pues todos ellos son conversiones desde consolas o recreativas al PC, y siempre en el sistema operativo Windows 95.




La escogida es ahora una máquina recreativa que habrás visto en las mejores salas del país, **Virtua COP**. En su versión de calle, utilizabas una pistola para apuntar y disparar. En su conversión a PC, ésta ha sido sustituida por el ratón, un medio más preciso en ocasiones, pero difícil de ver en pantalla en ciertos momentos.




El objetivo del juego es bastante simple. Tú encarnas a un policía, con la posibilidad de que otra persona te acompañe empuñando otro arma "ratonil", de modo que sea más fácil acabar con los malos de turno. El escenario del juego cubre toda la pantalla, y los enemigos pueden salir por cualquier punto, aunque, debido a lo largo de todas las partidas, no cambian sus lugares de salida, de manera que acabarás sabiendo el punto exacto para disparar antes incluso de que asomen el flequillo.

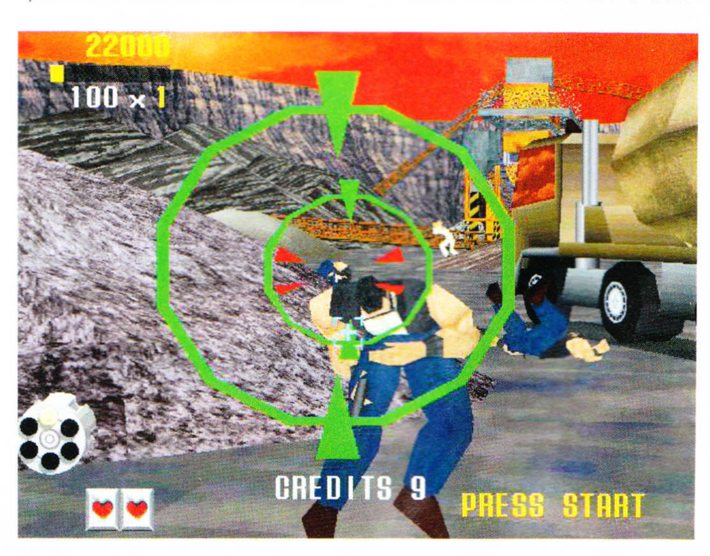
El programa sigue las características de toda la serie *virtua* de Sega, con gráficos completamente tridimensionales, y en esta ocasión desde un punto de vista en primera persona.

La conversión realizada es excelente, pues han "reproducido" la máquina tal cual, de tal manera que la única diferencia es que usarás el ratón, y que no vas a tener que echar una moneda en cada partida, por supuesto. También por haber realizado una conversión tan perfecta pueden haber incurrido en pequeños fallos, como el hecho de que un juego para ordenador casero ha de ser más largo que el de máquina recreativa, pues si te pones de manera muy continuada con él, puedes acabarlo en menos de una semana. Esto, si bien es algo aceptable en una máquina de bar, en un ordenador de casa se queda un poco corto.

El aspecto gráfico es impresionante pues, unido a unos estupendos gráficos tridimensionales que ocupan la totalidad de la pantalla, el movimiento es muy fluido, siempre y cuando tengas potencia suficiente. El modo gráfico en el que juegas puede variar dependiendo de tus preferencias y posibilidades. Puedes jugar desde un modo de baja resolución como 320x240 con 8 *bits* de color, hasta 640x480 con 16 *bits* de profundidad de color, quedando verdaderamente espectacular en éste último modo. Obviamente tiene sus intermedios, así como la posibilidad de jugar en un cuarto de pantalla, para procesadores menos potentes. La fluidez del juego puedes variarla también a través de las opciones de velocidad, donde especificas si prefieres un juego rápido, en el que te puedes saltar ciertos fotogramas para acelerar la acción, o un juego suave, con todos los fotogramas necesarios para una perfecta animación.

En cuanto a las características del sonido, éstas acompañan perfectamente a los gráficos, con todos los efectos de sonido que se puedan esperar en este tipo de juegos. Tan sólo se echa en falta una banda sonora que acompañe, pero una vez en la acción no te va a quedar tiempo de pensar en ello.

El manejo se realiza principalmente desde el ratón, aunque puedes elegir hacerlo también con el teclado o con



un *joystick*. Si jugáis dos personas, cada una habrá de hacerlo con un dispositivo distinto. Cuando juegas con el ratón, tienes varias opciones que te ayudarán a realizar los mejores disparos. Por una parte puedes variar la velocidad de desplazamiento del puntero por la pantalla entre tres valores. Puedes también definir el puntero de tal manera que deje una estela al desplazarse, lo cual ayuda a su localización. Y, por último, puedes cambiar los botones, eligiendo con cuál de ellos realizas el disparo y con cuál recargas la pistola. Cuando juegas con teclado o con *joystick*, las opciones son prácticamente las mismas, con el añadido de que puedes acelerar el movimiento del puntero manteniendo pulsado el botón de recarga.

El juego está compuesto por tres fases que varían en su dificultad, entre fácil, mediana y difícil. Esta dificultad viene establecida por el número de enemigos simultáneos en pantalla. La forma ideal de finalizar el juego es comenzar en la mas fácil e ir avanzando por todas, pero para evitarte el ver siempre las mismas caras cada vez que inicias una partida, tienes la oportunidad de elegir la pantalla de comienzo.

El movimiento de los personajes es bastante realista, sobre todo cuando los golpeas con un disparo, pues dependiendo del punto en que les des, realizarán un tipo de caída u otro. A esto se le une el dinamismo que tienen los "malos", que te atacan de todas las maneras posibles. Les da lo mismo salir y enfrentársete cara a cara, o salir rodando de detrás de una pared o de dentro de una caja.

Los escenarios también forman parte integrante del juego, pues no son estáticos. Hay ciertos barriles explosivos que estallan cuando reciben un disparo, generando una onda expansiva que

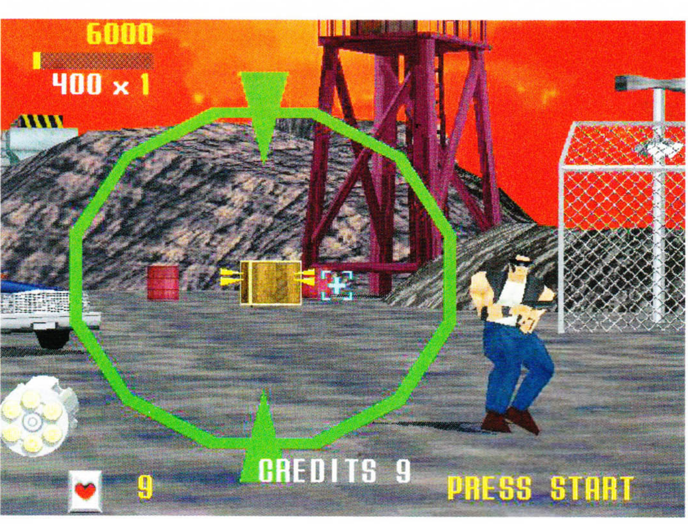



matará a quienes estén cerca. Los cristales también se ven afectados por los disparos, rompiéndose en mil pedazos cuando reciben un impacto. Incluso puedes llegar a tirar una grúa de construcción acertando con el lugar preciso al disparar.

También puedes cambiar de arma de vez en cuando, pues al acertar a ciertos enemigos, éstos sueltan diversas clases de armas que puedes recoger. Entre éstos se encuentran de todo tipo, desde pistolas mágnum 44 hasta potentes ametralladoras. Sin embargo, las perderás todas ellas una vez se te acabe la munición o si recibes un tiro. También debes tener cuidado cuando salen inocentes por la pantalla, pues si les aciertas, además de convertirlos en santos pierdes una de tus vidas.

Para los que no estáis muy duchos en eso de apuntar, existe la opción de entrenamiento, en la que aparece una serie de blancos móviles que has de acertar. Además, según vayas avanzando el asunto se irá complicando. También podéis entrenar en pareja, para ver quién tiene los mejores reflejos.

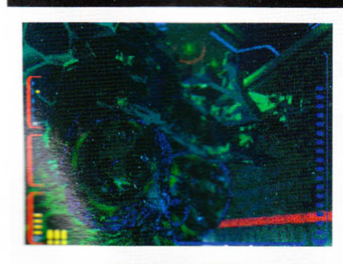
A. Vegas



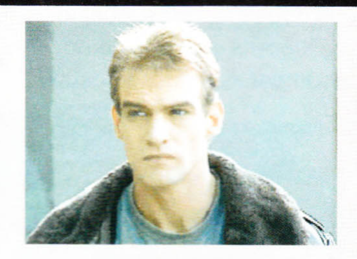




## ALTERNATIVAS



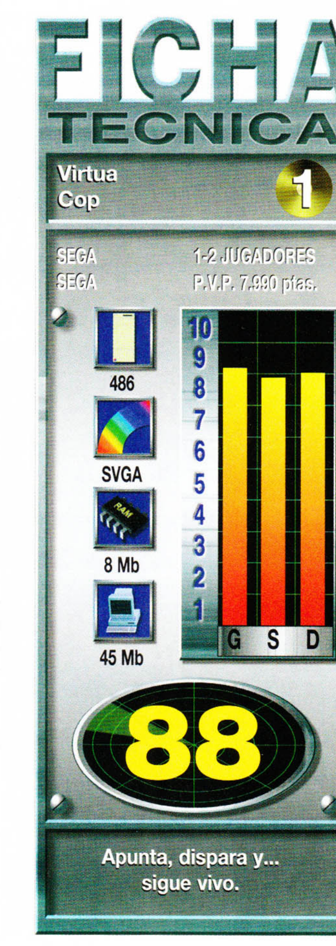
**DEADLY TIDE**
Microsoft•Microsoft
Un juego de mirilla con movimiento libre en pantalla.



**HARDLINE**
Cryo•Virgin
También existen juegos de mirilla con vídeo digitalizado.



**WETLANDS**
Mindscape•Proein, S.A.
Este juego mezcla dibujos con "renderizaciones".



JUEGOS

# HIND

**En tus manos estaba una de las armas más poderosas de tu ejercito y tienes que realizar uno de los mayores asaltos armados de la historia. Cuando la misión comienza, unas cosquillas te recorren el cuerpo; entonces se oyeron las primeras explosiones y empezó el asalto.**

Tu sagrada misión en este juego es resolver un conflicto armado. Una superpotencia tiene el inestimable gesto de meterse donde no la llaman para armarla aún más gorda.

Tu vehículo de combate es uno de los más sofisticados y armados helicópteros que la mente humana ha fabricado. Con un vehículo así, un programador no se podía resistir a realizar el más espectacular de los simuladores, para gozo y diversión de los usuarios aficionados a este género. A todos ellos gustará **Hind**: cumple los requisitos básicos para saciar el apetito del fanático de las guerras simuladas, menos crudas que las reales.





Pero antes de hablar de las cosas buenas que tiene este producto, tengo que hablar un poco de ese punto negro del que adolecen casi todos los juegos de ordenador. Se trata de la pesadísima instalación que, para unos escuetos 15 *megas*, tarda algo así como media hora larga en un ordenador bastante potente de última generación.

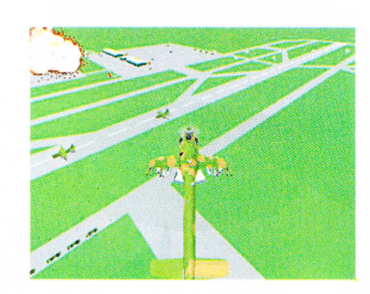
El sufrido suplicio termina siendo recompensado, ya que el juego cuenta con unos gráficos SVGA hiperrealistas, que harán saltar las lágrimas de más de un aficionado.

Por si fuera poco, cuentas con unos excelentes movimientos que facilitan el manejo de tus helicópteros. Supongo que se asemejan mucho a los de verdad, porque en ciertos momentos se me erizaban los pelos de la nuca.

Todo esto, por supuesto, palidecería si el sonido no acompañase en cada detalle del juego a la perfección; no te defraudará. Un espectacular estéreo hará temblar todo tu cuerpo, con unos efectos impresionantes; y, por supuesto, te acompañará una música moderadamente machacona que no llega a provocar las náuseas de muchas bandas sonoras de juegos.

Así pues, si tienes ganas de deshacerte de unos debiluchos personajes creados a base de *pixels* en tu mágica y eterna cruzada, no lo dudes, súbete en este helicóptero y atrévete a volar.

V. SÁNCHEZ



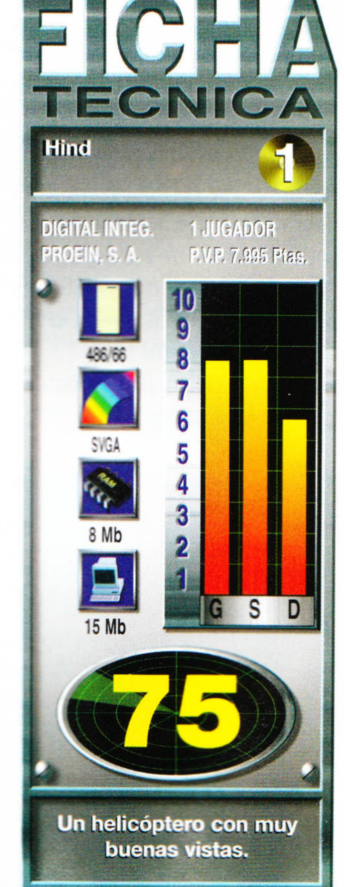
## ALTERNATIVAS



**AH-64D LONGBOW**
Jane•Electronic Arts
Un sólido programa de simulación aérea.



**WEREWOLF VS. COMANCHE**
Novalogic•Electronic Arts
Un pequeño bache dentro de la serie *Comanche*.



# JUEGOS

**Vuelve a nosotros uno de los más trepidantes simuladores de devastadoras carreras de cohes. Agárrate al volante y reza todo lo que sepas para mantenerte con vida en pruebas en las que todo vale.**




# DESTRUCTION DERBY 2

Llega la continuación de uno de lo juegos que pegó fuerte el año pasado, *Destruction Derby*, directamente desde la plataforma de Playstation. El programa te sumerge en el mundo de las carreras de coches americanas al más puro estilo resistencia, donde tu objetivo es alcanzar la meta sin que tu coche quede destrozado.

Las carreras que aparecen son de dos tipos, alrededor de un circuito o en un "todos contra todos", en la línea de los coches de choque. Uno de los aspectos más espectaculares son los golpes. Verás cómo se destrozan carrocerías, saltan piezas por el aire o se resquebrajan vidrios.

Puedes escoger el nivel del coche entre amateur y profesional. Los modelos tienen diferencias en velocidad, aceleración y capacidad de soportar golpes. Ésta se indica mediante una pequeña representación que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla.

Como es habitual, puedes correr campeonatos, carreras individuales o prácticas. Algunos circuitos no serán accesibles mientras no hayas superado ciertos niveles.

El programa posee dos ejecutables, uno para baja resolución y otro para alta. Con ésta la calidad y detalle superan incluso a la versión de Playstation. Sin embargo, el detalle de los decorados,





pese a ser bueno, no alcanza la calidad de otros productos como *Screamer 2*. Lo que sí se mantiene es un ritmo trepidante, secundado por la velocidad vertiginosa y el excepcional sonido que acompaña al programa.

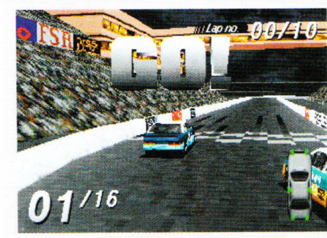
La banda sonora se ha cuidado enormemente, con 17 temas en formato CD-Audio de gran calidad. La mayoría de las canciones son auténticos himnos de *rock* con guitarras desgarradas y baterías contundentes.

El manejo del automóvil es algo complicado. Ni el teclado ni el ratón y el *joystick* son soluciones suficientemente eficaces; te verás obligado a pasar bastantes horas intentando alcanzar la pericia necesaria para poder disfrutar del programa plenamente.

En conjunto, reúne las características necesarias para convertirse en un éxito. Buenos gráficos, excelente sonido y una acción capaz de mantenerte pegado al monitor. Los amantes de la velocidad sentirán cómo la adrenalina fluye por sus venas en cuanto pongan en marcha el motor y huelan el asfalto.

A. J. NOVILLO

## ALTERNATIVAS



**DESTRUCTION DERBY**
Psygnosis•Electronic Arts
Primera entrega en VGA de este destructivo programa.



**SCREAMER 2**
Graffiti•Virgin
Un juego de coches que destaca ante todo por su espectacularidad.

## FICHA TECNICA

**Destruction Derby 2** — 1

PSYGNOSIS E. ARTS
1-4 JUGADORES
P.V.P. 7.990 ptas.

486/33
VGA/SVGA
8 Mb
40 Mb

G S D

80

El placer de la velocidad Vs. el placer de la destrucción.

# DAYTONA USA

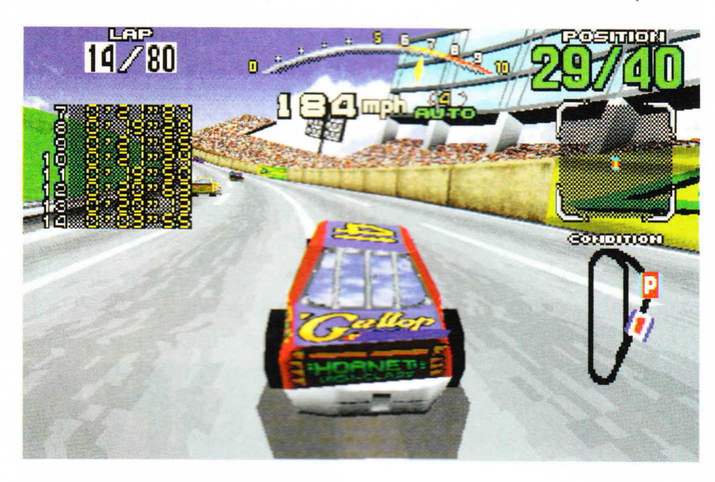
## Directamente del mundo del arcade nos llega Daytona USA, un programa que nos pondrá a toda velocidad.

Nos llega un nuevo título dentro de la política de Sega de lanzar dentro del mercado de los PC's y compatibles sus más exitosos productos en la línea de máquinas recreativas y videoconsolas de 32 *bits*. Si ya nos asombraron con *Virtua Fighter*, los próximos **Daytona USA** y *Virtua Cop* nos volverán a demostrar que la potencia de los equipos está bastante más cerca de las todopoderosas consolas de videojuegos de lo que pensamos. Desgraciadamente, la conversión requiere sus sacrificios, y en este caso los recursos necesarios son bastante elevados. De hecho, si no dispones de un microprocesador Pentium no podrás ejecutar el juego.

Será necesario disponer de al menos 16 Mb de memoria para obtener unos resultados de velocidad dignos.

Para aquellos que no hayan tenido la ocasión de disfrutar del juego en sus versiones recreativa o de videoconsola, comentar que es un juego de coches en el que tomas el control de un vehículo de carreras. Debes recorrer un circuito, de los tres de que dispone el programa, un número de vueltas predeterminado, que serán 80 para el circuito fácil, 40 para el avanzado y 20 para el difícil. Existen dos modos de juego, el arcade, igual que la máquina, y el PC, en el que no tendrás un marcador de tiempo que te elimine cuando llegues a cero. Podrás ajustar algunos parámetros de la carrera, como la dificultad, que influirá en el realismo a la hora de manejar el coche, o la inteligencia de los contrarios cuando conducen.



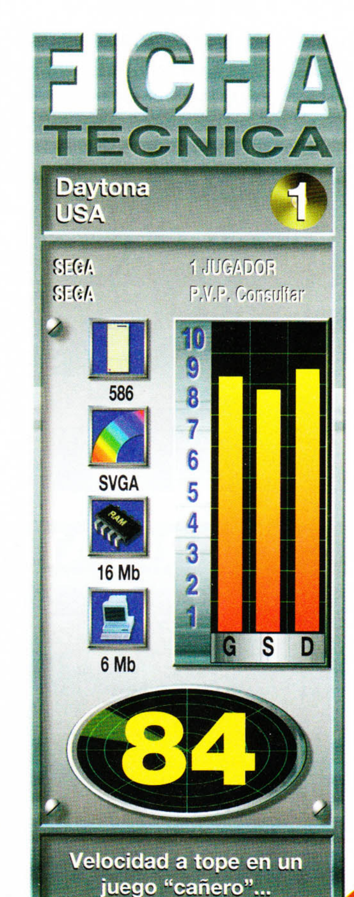

Puedes escoger entre dos tipos de vehículos: el de principiante, con cambio automático, menor velocidad punta y aceleración y más capacidad de absorber golpes, o el de profesional, con cambio manual y mejores cualidades técnicas que el anterior. Cuando controles el coche debes ser cuidadoso, pues con los choques y golpes se deformará y perderá sus cualidades. Cuando esto ocurra no te quedará más remedio que entrar a *boxes* para que los técnicos reparen tu máquina.

La secuencia de los *boxes* está muy bien simulada y da una idea del detalle del que se ha dotado al programa. Cualidad que se demuestra a lo largo de todos los escenarios, con una muy buena calidad gráfica, siempre en modo de alta resolución. Aunque, si prefieres 320x200 para ganar velocidad, perderás mucho detalle. Es sorprendente ver caballos corriendo junto a la carretera y otras sorpresitas que se encuentran en el juego. El aspecto sonoro está muy cuidado, como ocurre en casi todos los programas de carreras de coches que se han lanzado últimamente, con buenos efectos especiales y canciones en formato CD-Audio (las mismas que aparecían en la máquina recreativa, aunque "resampleadas").

El programa es muy bueno. Se trata de una más que correcta conversión del original que te permitirá, una vez más, conseguir que tu PC se convierta en un potente bólido con el que liberar la adrenalina de una forma mucho más segura que saliendo a las carreteras reales.

A. J. Novillo




## ALTERNATIVAS



**DESTRUCTION DERBY 2**
Psygnosis•Electronic Arts
Segunda entrega del juego de coches más destructivo.



**SCREAMER 2**
Graffiti•Virgin
Ahora **Screamer** tiene escenarios naturales en vez de circuitos.




# ERASER TURNABOUT

**En gran cantidad de ocasiones, una película con éxito no tarda en convertirse en videojuego. Esta vez, la elegida ha sido *Eraser*, el último gran éxito de Arnie.**





Recordando el argumento de la película, te diré que trataba de un miembro de la policía cuyo cometido era proteger a testigos de juicios contra importantes personajes. Uno de los ganchos era el uso de los últimos avances tecnológicos. Como base de la historia, había un complot para acabar con uno de los testigos.

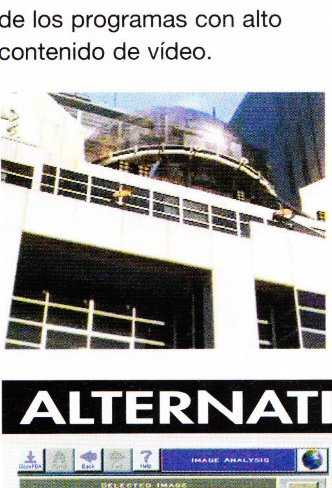
El productor de la película y el juego es la compañía de entretenimiento Time Warner, especialista en grandes películas. Esto se deja notar en el programa. Está realizado a través de vídeo, presentado en alta resolución con líneas alternas, independientemente de la capacidad de la máquina en la que lo ejecutes. El juego está representado en 640x480, bajo el sistema operativo Windows 95, sumándose a la tónica actual de los programas con alto contenido de vídeo.

En esta ocasión eres el protagonista: el juego tiene el punto de vista en primera persona, como si lo vieras desde los ojos del protagonista (así no hace falta que contraten a Schwarzenegger). Se trata, principalmente, de una videoaventura en la que proteges a tu testigo, sabiendo que está perseguido por importantes fuerzas, que harán todo lo posible para evitar que atestigüe. Se divide en tres partes. Puedes realizar una serie de *tests* para ver si sirves para el trabajo que se te van a encomendar. Tus jefes decidirán si el potencial rendimiento que proporciones será el óptimo.

Otra de las importantes partes del juego es la puntería. Será una fase muy similar al recordado *Operation Wolf*, en la que irán saliendo enemigos en un escenario y deberás apuntar a través del ratón para acabar con sus malas intenciones. El tercer apartado es la aventura en sí, que se desarrollará a través de una serie de vídeos de elevada calidad y colorido.

En esta aventura contarás con la ayuda de diversos personajes, aunque no todos tendrán la verdad como bandera. Dependerá de tu intuición saber a quiénes debes seguir la corriente y a quiénes tendrás que dar de lado. Si has visto la película, a lo largo del juego reconocerás diferentes escenarios ya usados en ésta, lo que en parte intenta introducirte un poco más en la peculiar y asfixiante atmósfera creada.

A. VEGAS











## FICHA TECNICA

**Eraser Turnabout** 2

OCEAN ARCADIA — 1 JUGADOR — P.V.P. Consultar

486/66 — SVGA — 8 Mb — 32 Mb

G S D

**76**

Borra el pasado para proteger el futuro.







**SPYCRAFT**
Activision•Proein, S. A.
Espías en busca de la inamovible verdad.



**SEA LEGENDS**
Ocean•Arcadia
Piratas en otro programa que es "de película".

# SYNDICATE WARS

**Por fin nos llega la continuación de uno de los títulos más atractivos de los últimos años. Innovaciones técnicas para un programa que recoge con calidad la esencia del original.**



Cuando *Syndicate* apareció en el mercado, sorprendió por la calidad de sus gráficos, en un época en que contados eran los juegos que alcanzaban resoluciones de 640x400. La violencia de algunas de las misiones y la diversión, unida a una originalidad nada desdeñable, daban lugar a un producto que tuvo un éxito rotundo entre un público con variado espectro de gustos. Ante tan excelente acogida, surgieron varios discos con misiones. Ahora llega una auténtica segunda parte, que intenta reverdecer los laureles obtenidos con la primera y adaptar la acción a los potentes equipos que existen en nuestros días.

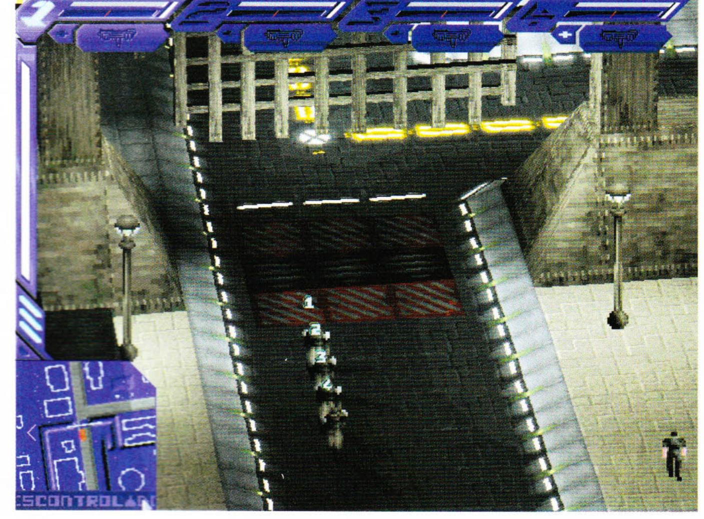
La historia es la misma. Diriges un sindicato de cazadores de recompensas que ejecutarán todas las acciones que quieras. Hay enemigos nuevos, agrupados en la "Iglesia de la nueva era", que tratan de levantar al vulgo contra los mandos actuales. Tu misión, en el caso de que comandes un sindicato, será acabar con las revueltas. Si tomas el control de la "Iglesia de la nueva era", debes derrocar el régimen.

En cualquier caso manejas a cuatro mercenarios que irás dotando con las armas que desarrolles en tus laboratorios. La historia tiene como trasfondo un desolado siglo XXI cercano a *Blade Runner*.

Los gráficos han mejorado, pero los *sprites* siguen siendo pequeños. Existe la posibilidad de jugar tanto en baja como en alta resolución. Un avance con respecto a la versión anterior es la capacidad de girar la cámara con la que observas la situación, con lo que evitas las molestas situaciones en las que te puedes encontrar cuando los edificios tapan los *sprites*. También han introducido novedades en el sonido, como las voces digitalizadas que acompañan las distintas opciones, totalmente traducidas al castellano.

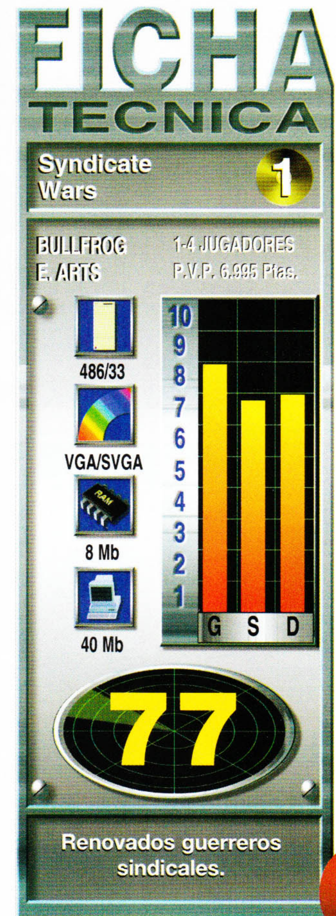




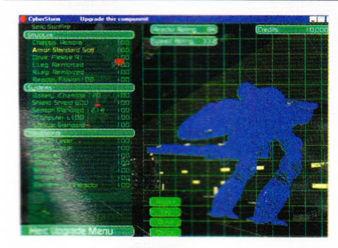



El programa es bueno, pero no ha avanzado prácticamente nada desde la versión anterior. Tan sólo la calidad gráfica y las misiones son diferentes en un programa que adolece, lamentablemente, de falta de originalidad y de evolución en un mercado que está variando a gran velocidad. Pese a todo, el juego mantiene la diversión del original y es una excelente opción para pasar un buen rato frente a la pantalla.

A. J. NOVILLO




## ALTERNATIVAS



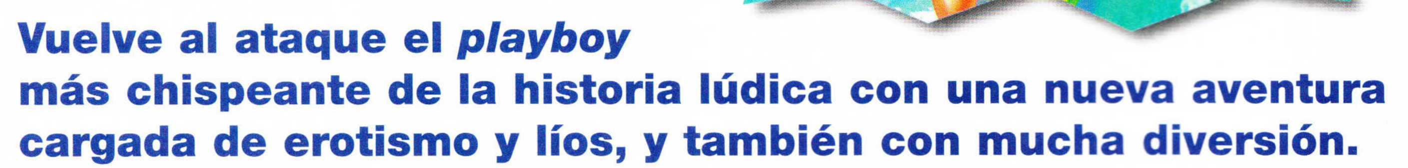
**CYBERSTORM**
Sierra•Coktel Educative
Una tormenta cibernética de bastante buena calaña.



**GENDER WARS**
SCI•Arcadia
Una futurista y peligrosa lucha de sexos.



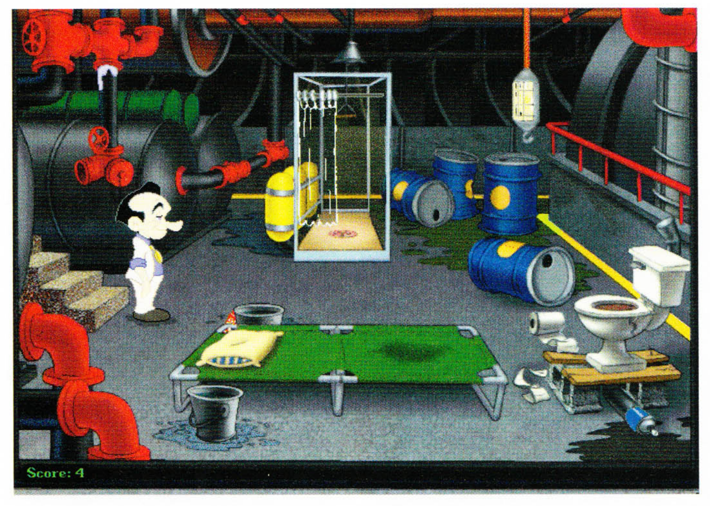
# LEISURE SUIT OF LARRY 7: LOVE FOR SAIL



**Vuelve al ataque el *playboy* más chispeante de la historia lúdica con una nueva aventura cargada de erotismo y líos, y también con mucha diversión.**

Cuando, a mediados de los 80, un programador llamado Al Lowe concibió un juego, del estilo de las videoaventuras, llamado *Leisure Suit of Larry in the land of the Lounge Lizards*, nadie podía suponer que se iba a convertir en el antihéroe más conocido del mundo del software.

Su aspecto cabezón y su insustituible traje de polyester le hacían un personaje propicio para las desgracias y la mala fortuna. El que posiblemente sea el protagonista más "salido" de la historia de los juegos de ordenador perseguía con una fe irreductible al sexo femenino, que se mostraba esquivo a él.

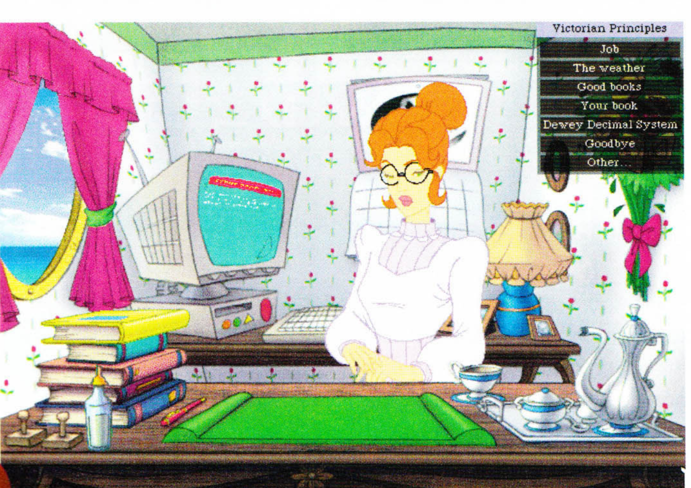



Desde aquel programa, todo un clásico para los que hemos tenido la suerte de jugar a su versión primera, la serie ha evolucionado notablemente, pero mantiene una constante en todos sus títulos: un humor excelente y mujeres despampanantes que sólo caen en brazos del pobre Larry tras múltiples triquiñuelas y jugarretas no siempre muy legales. Ha sido siempre pionero en los nuevos interfaces de la casa. Se modificó en *Larry 2*, se volvió a modificar con *Larry V* y la reedición de *Larry I*, y ahora , con este **Love for Sail**, se inaugura una nueva era. Se ha buscado mayor facilidad en el manejo, de modo que dispones de un único puntero de ratón con el que realizas las acciones

RECOMENDADO

Con el botón izquierdo aparecerá una ventana con las posibilidades de interacción con los objetos y personas. Con el botón derecho puedes acceder a las opciones de salvar, moverte por el mapa del barco y algunas de las opciones más útiles. Finalmente, en la esquina superior izquierda saldrán los menús con todas las posibles acciones que hay.

Nuestra historia comienza donde acabó *Larry VI*: el protagonista, en paños menores, está con la bellísima Shamara en la buhardilla de La Costa Lotta. Tras unos momentos en los que parece que Larry va a descubrir por fin los más oscuros secretos de la pasión, la chica decide cambiar a tu hombre por un






puñado de dólares y te dejará esposados a la cama. En esta situación tomas el control del personaje. Una voz de fondo te indicará cómo liberarte, si es que no eres capaz de hacerlo por ti mismos.

Tras tan excitante escapada, encontrarás el billete para un crucero, que será el verdadero comienzo de la aventura. Tu misión es, cómo no, llevar al protagonista al esperado éxtasis sexual. En este caso, debes ganar un concurso que tiene como premio una semana de interacción con la capitana, mujer de gran belleza y enormes valores personales.

Como siempre, tienes que usar tu astucia y carencia de moralidad para conseguir tan ansiado premio. En el transcurso de la aventura debes superar situaciones comprometidas y algunos juegos, en este caso de dados, y manejar con habilidad los objetos que vayas encontrando.

Uno de los detalles que más impresionan de este producto es su excelente presentación. Junto al CD con el juego hay un manual de instrucciones que te indicará claramente cómo instalar y jugar, y algunas situaciones especiales. Entre ellas cabe destacar la posibilidad de personalizar al personaje central. Si colocas un mapa de *bits* con tu cara en el directorio indicado en estas instrucciones, aparecerá tu rostro en lugar de la de Larry.

Otro detalle curioso que verás en la caja es el llamado CiberSniff 2000. Consiste en un trozo de papel dividido en nueve cuadrados. Cada uno de ellos contiene una especie de pintura que cuando se rasca emite un olor diferente. Su uso se produce dentro del juego cuando aparece en la parte inferior derecha de la pantalla una ventana con un dibujo del CiberSniff señalando el número que tienes que oler. Por otra parte, cada chica que conquistes te dejará como regalo un *bitmap* con su imagen con poca ropa, que te servirá como fondo para tu Windows. Todas ellas son muy atractivas y tienen nombres tan sugerentes como Drew Barringmore, Annette Bonning o Jamie Lee Coitus. Otro curioso personaje que





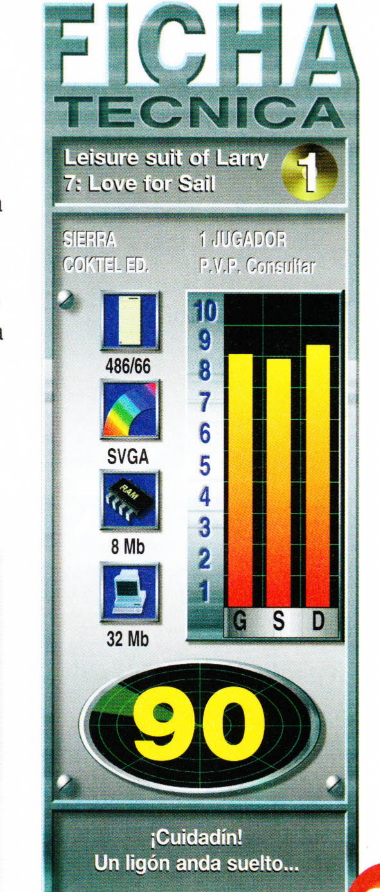
aparece en el programa es Dildo, un... objeto (ver traducción de la palabra) vestido de forma similar al famoso Wally que tendrás que buscar, escondido en las diversas estancias del barco. Cuando los encuentres todos recibirás un regalo muy especial.

Técnicamente, el juego es muy bueno, como suele ocurrir con los productos de la casa. Los gráficos están realizados mediante dibujos animados, siguiendo la tendencia de los anteriores programas, con una mayor resolución y detalle.

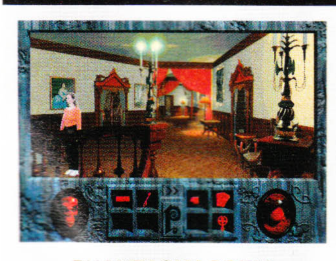
El programa está repleto de excelentes melodías, incluyendo canciones de grupos conocidos como Kool & The Gang. Además, todas las conversaciones se han realizado mediante voces digitales, con bastante acierto en la entonación. La versión comentada ha sido la inglesa, pero aparecerá subtitulada en castellano. Suponemos que la traducción será correcta, aunque algunos chistes y juegos de palabras son de difícil traducción. El único punto negro que puedes ver son los vídeos, que se han realizado en modo entrelazado, lo cual disminuye su calidad.

En conjunto, un programa muy divertido, con una dificultad justa que anima a seguir jugando, situaciones cargadas de erotismo y risas y un final muy "peliculero" que nos prepara para una segura continuación dentro de unos años. Indispensable para los amantes de las buenas videoaventuras.

A. J. NOVILLO



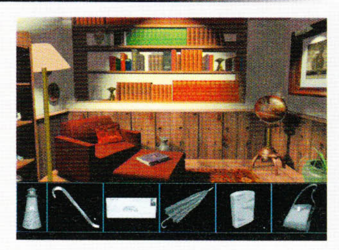

## ALTERNATIVAS



**PHANTASMAGORIA**
Sierra•Coktel Educative
La aventura gráfica más terrorífica de Sierra.



**GABRIEL KNIGHT 2**
Sierra•Coktel Educative
Otra de las sagas de Sierra, que ahora transcurre en Alemania.



**LIGHTHOUSE**
Sierra•Coktel Educative
Una de las más difíciles aventuras, cuenta con gráficos Super VGA.

# GENDER WARS

**El mundo camina hacia su perdición definitiva: hombres y mujeres han formado ejércitos, empezando una guerra en la que sólo uno de los bandos puede sobrevivir.**

El aspecto gráfico es impresionante. Los escenarios están muy cuidados y la destrucción es, realmente, masiva. Casi todos los objetos del juego se pueden destruir con espectaculares explosiones, y las batallas entre hombres y mujeres son brutales.

Tienes el control de un escuadrón formado por cuatro soldados, uno de los cuales, el líder, debe salir vivo o la misión fracasará. Cada integrante del equipo puede llevar armas de diverso poder destructivo, que tienes la posibilidad de seleccionar durante el desarrollo del juego.

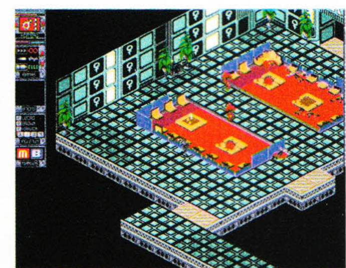
Después de una fantástica primera impresión, el juego se viene abajo. Cuando ya has visto las espectaculares ensaladas de tiros un par de veces, hay que empezar a jugar utilizando la estrategia para acabar con los rivales.

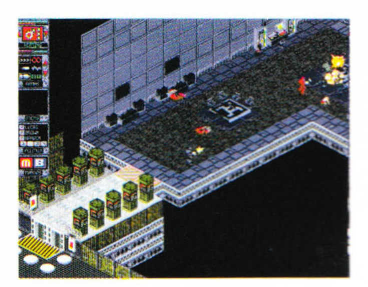
Lo primero que falla es el método de control de los componentes del equipo, que resulta un tanto complicado. Desde luego, como te ataquen por sorpresa olvídate de seleccionar soldados para responder a la agresión de forma organizada.

Otra cosa que acaba por crispar los nervios al más templado estratega es cuando, después de organizar (con tiempo) una formación de ataque y una estrategia, abres fuego contra el enemigo. En el fragor de la batalla, a los componentes de tu equipo se les cruzan los cables y se lanzan al ataque sin contemplaciones contra todo lo que se mueva. Los soldados persiguen ciegamente a un enemigo que huye, sin preocuparles el fuego que reciben desde todos los ángulos al haberse adentrado tras las lineas de los enemigos. Mientras, el soldado que controlas de forma directa se queda solo y perplejo ante semejante caos.





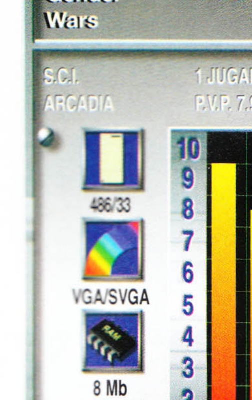




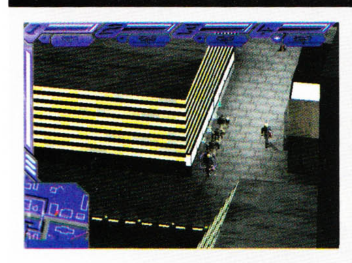
Por si no fuera bastante, la Inteligencia Artificial de **Gender Wars** es algo estúpida. Puedes introducirte en una pantalla repleta de enemigos y dedicarte a destrozar el mobiliario: mientras no pises la baldosa que activa a los enemigos, no harán nada.

Todo esto, unido a la franca escasez de misiones que te ofrecen (no hay más que 12 por cada bando) hace que aunque **Gender Wars** promete mucho durante los primeros diez minutos de juego, acaba cansando un poco y aburriendo bastante, porque carece totalmente de jugabilidad, por muchos gráficos espectaculares en SVGA que posea.

W. LEWIN




## ALTERNATIVAS



**SINDICATE WARS**
Bullfrog•Electronic Arts
Continuación del exitoso programa *Syndicate*.



**CYBERSTORM**
Sierra•Coktel Educative
Estrategia a cargo de futuristas robots.

# JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES

**Sus más intimas ambiciones son seguir vivo y cumplir cualquier misión. Sus más bajos instintos rivalizan con los animales más rastreros, y sus más violentos actos son los de su propia raza: la de los sanguinarios Mercenarios.**



El que en su época fue todo un género, con las hazañas del inefable Rambo, las guerras frías y demás batallitas, a estas alturas parecía perdido. Sin embargo, la historia, como siempre, nos enseña que nunca hay que decir nunca jamás. Y lo hace no con el revivir de héroes más tecnológicos como el nuevo Bond o las recientes misiones imposibles, sino con uno de los más maravillosos juegos de guerra de la historia, *Cannon Foder*. Claro que este programa era bueno, y no puedo decir lo mismo del que me dispongo a comentar. Las segundas partes no lo sé, pero los clónicos nunca fueron buenos.

Con el maestro disfrutabas de uną diversión vertiginosa; **Jugged Alliance** no le hace ni una leve sombra.

El ritmo no existe y la adicción está bajo mínimos. Una auténtica lástima.

El juego soporta la, a veces, pesada carga de ser una especie de programa de estrategia y rol. En otro tipo de géneros, como por ejemplo las aventuras medievales o las espaciales, la mezcla puede ser de lo más entretenido. Sin embargo, cuando juntas el rol con las aventuras trepidantes de unos mercenarios en una selva tropical que tienen la entrañable misión de aniquilar a todo ser viviente, la cosa pierde. En efecto, esperar los consabidos turnos para pegar un tiro al malo en cuestión no es excesivamente realista. Lo que prima en estas situaciones es la masacre incontrolada, el disparar para luego preguntar, y ya digo que en el antiguo medievo esto puede quedar la mar de bien.

Por si la total ausencia de ritmo no fuese bastante, los gráficos no mejoran el lamentable espectáculo, ya que son esquemáticos a más no poder. Carecen de vida por completo, como en cualquier producción de hace poco menos de una década.

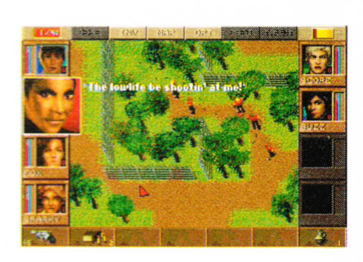
El sonido, nuestro amigo fiel, viene con todas las buenas intenciones del mundo, y se dedica a aderezar nuestras vidas con unas voces que, para el resultado general del juego, sobresalen, aunque no sean nada del otro mundo. Por su parte, unas "musiquillas" en formato MIDI te ofrecen la pastelera calidad que tan infame formato puede llegar a darte. En fin, los señores de Sirtech han realizado productos mejores.

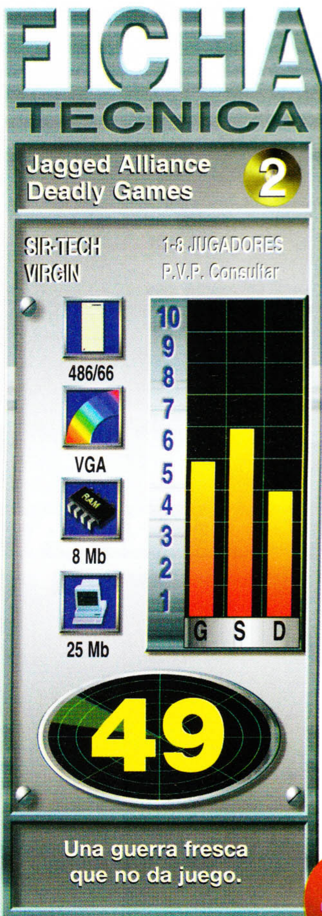
V. SÁNCHEZ








## ALTERNATIVAS



**CLOSE COMBAT**
Microsoft•Microsoft
Microsoft también se ha adentrado dentro de la estrategia militar.




**CYBERSTORM**
Sierra•Coktel Educative
Estrategia de gigantescos robots en un futuro no muy lejano.

# STRIFE

**Aires medievales para una aventura que intenta revivir los mejores momentos de un clásico de las 3D. Agárrate al asiento y atrévete a realizar un peligroso viaje al pasado.**

En una era indefinida aparece el héroe, un apuesto galán que debe restaurar la paz y el orden en un reino que, antaño, poseía estas características, pero ahora ha sido usurpado por un malvado villano.




La época en la que te encuentras parece sacada de un típico cuento medieval, en el que la magia y la espada se dan la mano. Los escenarios son medievales, pero, a la vez que introducen ambiente de época, lo mezclan con la más alta tecnología. Y eso no encaja.

Lo único bueno que tiene este juego es que rivaliza directamente con el gran clásico *Wolfenstein 3D*. Pero, a pesar de la antigüedad, el clásico es mejor.




Los gráficos del juego son bastante malos. Poseen la calidad que nos ofrecían en la joya anteriormente mentada, que ya tiene unos cuantos años de vida. Pero carecen de toda la gracia y la chispa de su gran antecesor.

El sonido, faltaría menos, ha mejorado con el tiempo. Es bastante bueno, tanto en las melodías que, como aliciente, debo decir que no dan náuseas, como en las voces, que no están mal leídas en inglés, o en los efectos sonoros, bastante "normalillos".

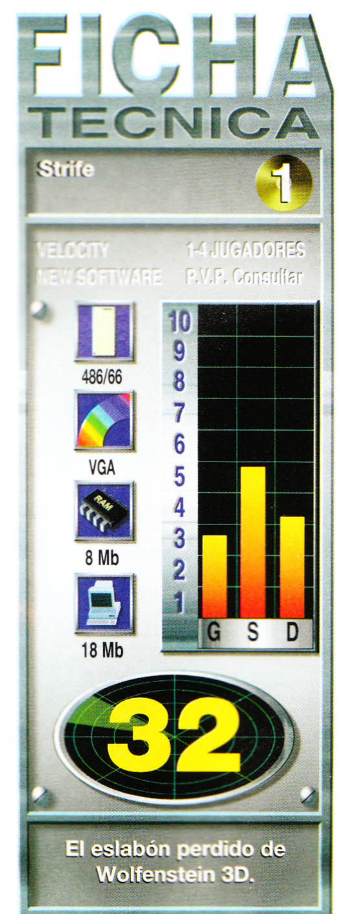
La única novedad que se agradece en esta producción de escasa calidad son los detalles que pocos juegos de este género se han atrevido a introducir en su contenido. Se trata de la opción de hablar con algunos de los personajes que encontrarás por las tierras que circundan el punto de partida. Algunos incluso llegarán a amenazarte con llamar a la guardia.

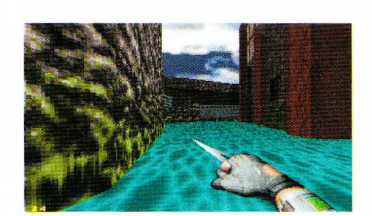
Por si esto fuera poco, que realmente lo es, también encontrarás tiendas y tabernas en las que podrás ir gastándote tus abundantes dineros en mil y una tonterías.

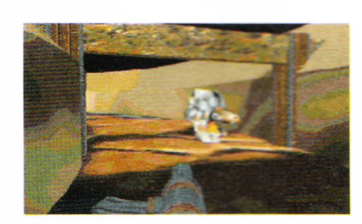



En definitiva, un eslabón perdido en la cadena evolutiva, que realmente no tiene ya razón de ser. Pero hay gente que se atreve a todo con tal hacerse ver.

V. SÁNCHEZ








## ALTERNATIVAS



**QUAKE**
id Software•New Software Center
Uno de los mejores *Dooms* de sus mismos creadores.

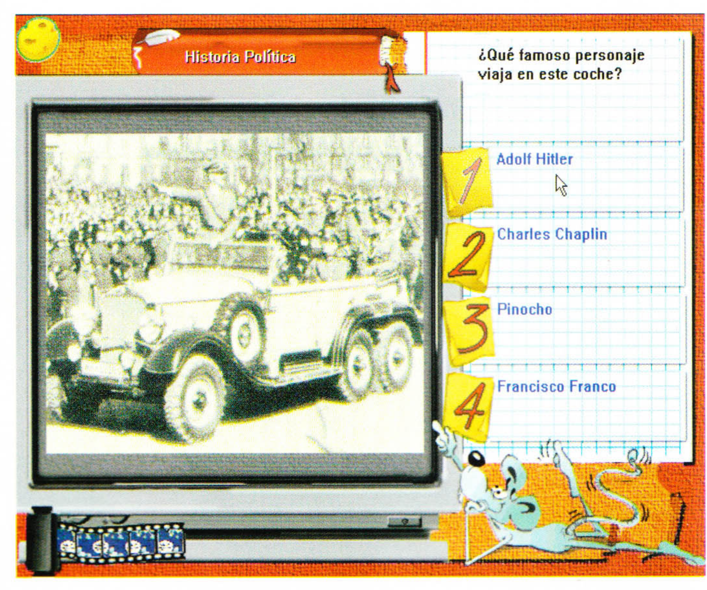


**SPACE HULK**
Electronic Arts•Electronic Arts
Una especie de Alien, pero basado en la serie de rol *Space Hulk*.




# PC Trivial Pro Multimedia

**Un ratoncillo devorador de quesitos espera a todos los "sapientines" de la casa en esta estupenda versión de uno de los clásicos juegos reunidos de preguntas y respuestas.**









Los enamorados de los juegos de tablero que se basan en la inteligencia o en la "cultura" de los participantes tienen una vez más la oportunidad de comprobar sus capacidades con este producto multimedia cargado de sorpresas. De la misma compañía programadora que el año pasado nos ofreció *PC Trivial Multimedia*, Virtual Software, en esta esta ocasión el producto ha sido sorprendentemente perfeccionado. En un campo que parece no dar para mucho han sabido introducir elementos divertidos y lograr un nivel de dificultad bastante ajustado.

El elemento motriz del programa es un ratoncillo socarrón. En efecto, no sólo sirve para ilustrar las pantallas, sino que es utilizado como indicador del porcentaje de preguntas acertadas, es el "pendejo" de bicho que se ríe de ti cuando fallas, o el que te da la enhorabuena cuando aciertas, e incluso sirve como motivo para alguno de los contadores de tiempo. Y, por supuesto, antes del ratón está el queso. Tú, como buen ratón, tienes que conseguir los ocho quesitos que componen el juego; además hay quesos allá donde mires, normalmente acompañados por el rastrero y gracioso animal mencionado.

La instalación mínima no te ocupa mucho tiempo, y menos espacio, pues no hace más que introducir 1 Mb en tu agotado disco duro. Antes de que aparezca el gracioso ratón, la presentación del programa no es nada del otro mundo, si exceptuamos la *intro*. En ésta verás una sucesión de imágenes digitalizadas, un pequeño adelanto de algunas de las que podrás encontrar a lo largo del desarrollo de una partida. Es algo breve pero sirve para ilustrar las posibilidades del vídeo digitalizado del producto.

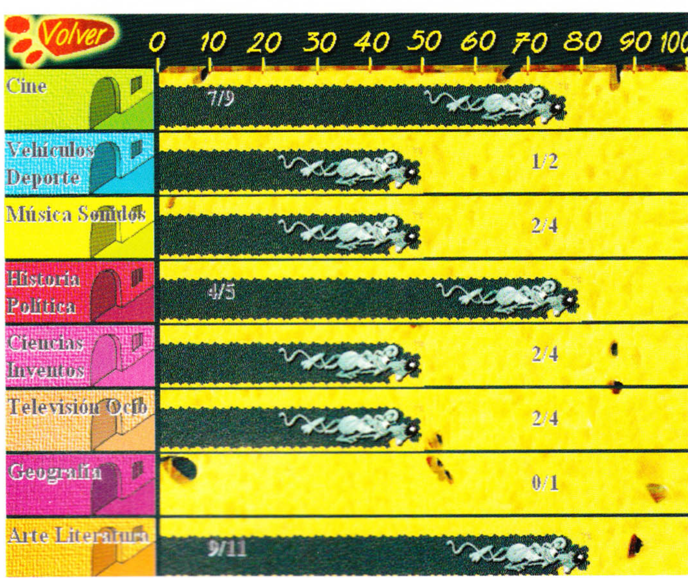
RECOMENDADO

Se trata de un programa muy en la línea de las opciones multijugador que están de moda hoy en día, pues admite de uno a ocho jugadores. El nivel de dificultad de las preguntas se corresponde bastante bien con el elegido al inicio de la partida. Así, tienes la posibilidad de escogerlo entre bajo, medio y alto. Por lo demás, la forma de manejo del juego es muy sencilla: con el ratón (ahora me refiero al periférico) tiras el dado, eliges las respuestas, mueves la ficha, etc.

La presentación del tablero de juego tiene un pequeño problema, aunque lo pasarás por alto cuando empieces a internarte por los insondables senderos de la sabiduría. Se trata principalmente de que alguno de los colores de las casillas son excesivamente parecidos entre sí, de modo que si no estás un poco al tanto acabas por despistarte y perder la cuenta de los quesitos que has obtenido.

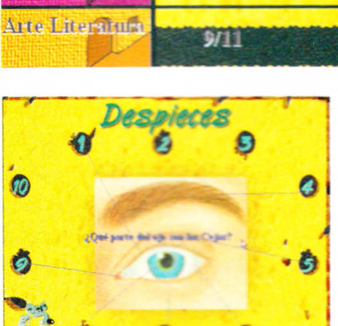
Las cuestiones a las que debes enfrentarte se dividen en ocho temas que abarcan las grandes inquietudes culturales del hombre: Cine, Vehículos/Deporte, Música/Sonido, Historia/Política, Ciencias/Inventos, Televisión-/Ocio, Geografía y Arte/Literatura. Como sabes, debes conseguir cada uno de los quesitos correspondientes a estos temas para ganar.















Además de las casillas usuales (las de dados y las correspondientes a cada uno de los colores), hay unas que constituyen la más novedosa posibilidad de este producto multimedia. En efecto, te introducen en unos subjuegos que debes resolver para poder tirar el dado otra vez. Son principalmente de tres tipos: descubrir las palabras ocultas, indicar el nombre de una parte concreta del cuerpo o de un aparato y emparejar imágenes iguales entre un considerable número de ellas, todo ello en un tiempo determinado, no muy breve.

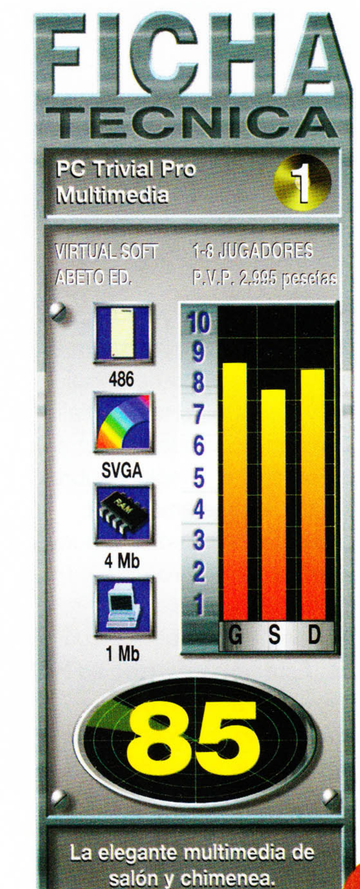
El juego está diseñado en formato Super VGA. Cuenta con cerca de 1600 fotografías pero los gráficos "de base" no son muy variados. El tamaño de pantalla óptimo para jugar en un equipo medio es 640x480. Por otra parte, los vídeos digitalizados, que aparecen en unas trescientas preguntas, son de gran calidad, aunque siempre aparecen en ventana.

El sonido no es demasiado variado, pero sí posee una calidad suficiente. Los elementos jocosos del mismo están muy conseguidos, en especial la risotada llena de sorna, gracia y buen hacer que suelta el ratón cuando cometes un error.

Es bastante difícil encontrar un producto de estas características que esté firmado por un sello español y que ofrezca tan buenos resultados. Porque, si bien el sonido es un poquito flojo, el apartado gráfico (sobre todo en lo que toca a los vídeos digitalizados) está a la altura de las circunstancias, y, lo cual es mucho más importante, la variedad de las preguntas es mucha, y la ajustada dificultad de las mismas está fuera de toda duda. Y es fundamentalmente en este aspecto en el que tiene que poder responder un producto que esté basado en un juego de tablero.

Se trata de un producto imprescindible para las veladas de todos los usuarios de ordenadores personales. Especialmente recomendado para ser utilizado en compañía de algún otro jugador, pues enfrentarse uno solo contra el aluvión de preguntas que contiene **PC Trivial Pro Multimedia** resultará, por supuesto, aleccionador, pero quizá un poco aburrido.

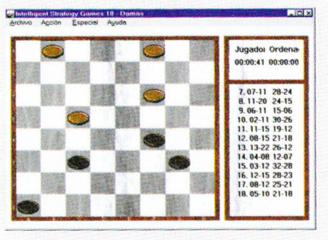
P. LÓPEZ




## ALTERNATIVAS



**PC TRIVIAL MULTIMEDIA**
Virtual Software•Abeto Editorial
Primer trivial de la casa, con diferente entorno gráfico.



**10 JUEGOS DE INTELIG...**
Oxford Softworks•System 4
10 diferentes juegos para los más listos de la casa.



**CHESSMASTER 5000**
Mindscape•Proein, S.A.
El juego de tablero más conocido del mundo entero.

# HYPERBLADE

**Los más violentos momentos de El castañazo son un juego de niños comparados con los feroces encuentros que hay en Hyperblade, un deporte futurista que puede acabar en un entierro muy sonado.**

El futuro, en más de una visión apocalíptica, es de una violencia inusitada, incluso en estos días tan inciertos. Si te aburres viendo las mil y una desgracias de la televisión, ¿qué será entonces del día de mañana, cuando ese marido mate a su infeliz mujer y no te dé el más mínimo morbo?

La solución parece ser muy fácil, o por lo menos eso muestran los joviales chicos de Activision. Si ya en la actualidad corre la sangre en brutales partidos de fútbol americano, o en las bestialidades que se pueden ver en un partido de Hockey sobre hielo, no tienes más que esperar a que llegue el nuevo deporte del futuro.

¿Cuál puede ser este deporte? **Hyperblade**, cuál si no. Este fatídico juego es la elevación al cubo del Hockey sobre hielo, pero como las cosas en el futuro no se pueden hacer más fáciles, ¿qué tal si lo aderezas con un estadio espectacular, le introduces unas pocas docenas de trampas mortales y, por si fuera poco, permites que se lleve a cabo toda clase de violencia injustificada?

Con todo esto te encuentras en un deporte no apto para personas con sentimientos, un deporte para sanguinarios enfermizos que sólo pueden tener un adjetivo clínico: sicópatas. Pero... ¿acaso es dañino jugarlo en un ordenador donde nadie sale dañado, salvo el cerebro del jugador?

Los magníficos gráficos con los que cuenta el juego son maravillosos tan sólo por lo rápidos, trepidantes y maquiavélicos que son. Sin embargo, son excesivamente esquemáticos, pero se debe a que se han esforzado tan sólo en darte la sensación de que estás metido en el pellejo de un sufrido jugador de **Hyperblade** y, de verdad, que esto lo consigue con matrícula de honor.

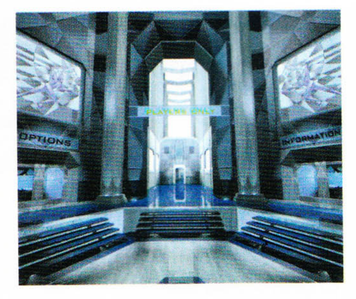
El sonido es también un apartado del juego que sale bastante bien parado en un análisis. Además de unos efectos sonoros que son bastante buenos, oirás un sinfín de voces de los jugadores, así como el ensordecedor vocerío del público, enfebrecido por la violencia contemplada. La música "tecno" que hay es muy machacona.

Un pequeño detalle negativo de este programa es que empieza por exigir demasiados requerimientos. Hasta ahora los poseedores de un Pentium superaban con creces los requisitos recomendados para casi cualquier título, pero en juegos como **Hyperblade** se quedarán en los mínimos, lo que hace prever una muerte informática más.

V. SÁNCHEZ





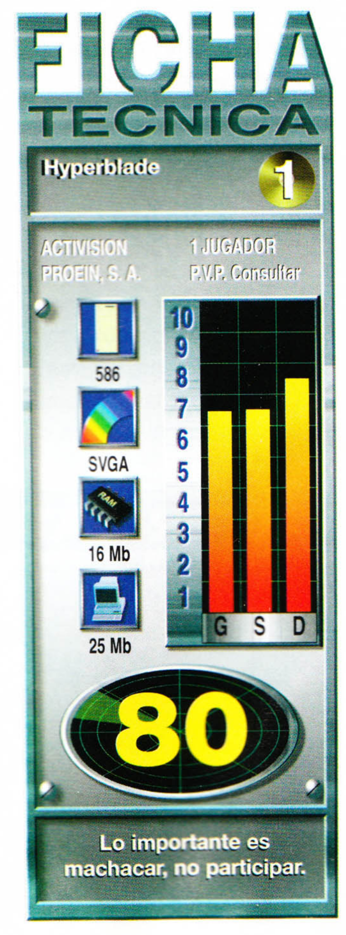

## ALTERNATIVAS



**NHL HOCKEY 97**
EA Sports•Electronic Arts
Uno de los grandes maestros del Hockey sobre hielo.




**QUATERBACK CLUB 97**
Acclaim•Arcadia
Un violento ejemplar del más despiadado fútbol americano.

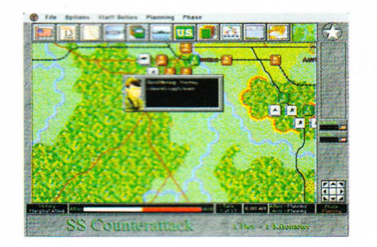


# D-DAY: AMERICA INVADES

Continuación de una saga de juegos de estrategia iniciada mucho tiempo atrás. En este caso te encuentras ante la estrategia en su estado más puro, simulando la invasión americana en la Europa nazi. El programa recoge con fidelidad a los clásicos juegos de estrategia de tablero en los que se basa esta línea de productos.

Los gráficos nos son demasiado atractivos, pero, claro está, en este tipo de juegos son simplemente un método con el que representar un tablero y no es necesario disponer de altas resoluciones, sino de una buena simulación . Este punto está muy logrado, con una buena presentación de las distintas opciones posibles mediante unos menús bastante detallados, con una apariencia muy similar a los que aparecen en el entorno *Macintosh*.

El título en su conjunto es algo complicado. En efecto, será necesario hacer uso constante de la completa documentación que lo acompaña. El sonido, al igual que los gráficos, es bastante discreto, cumpliendo únicamente una función testimonial.

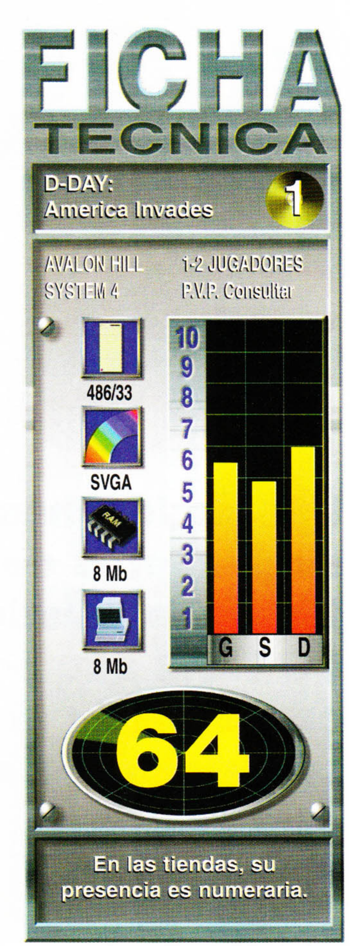


Se trata de un programa que hará las delicias de los aficionados a la simulación estratégica más cercana al juego de tablero. Sin embargo, para el resto de jugadores será poco accesible, dada su enorme especialización y lo poco atractivo de su aspecto exterior.

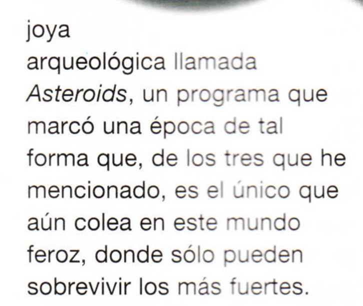
A. J. Novillo








# PIRANHA



Los más ancianos del hogar seguro que podrán recordar una de las mayores glorias de las máquinas recreativas de hace lo menos dos décadas.

El juego al que me refiero tenía el placer de compartir liderato con dos auténticos fenómenos de la naturaleza como *Los Invasores del Espacio* o el también mítico *Defender*; se trata de esa joya arqueológica llamada *Asteroids*, un programa que marcó una época de tal forma que, de los tres que he mencionado, es el único que aún colea en este mundo feroz, donde sólo pueden sobrevivir los más fuertes.





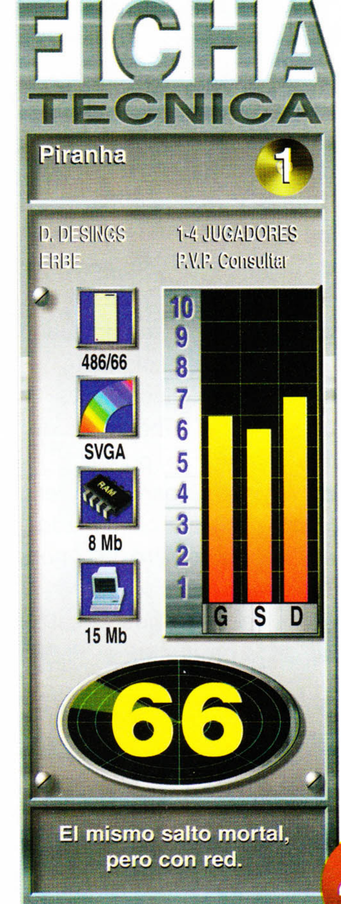
De este antiguo *Asteroids* se han hecho muchas secuelas y copias, algunas magníficas, como el ya también mítico *Blasteroids*, y copias tan maravillosas como el juego de Amiga *Stardust II*. El nuevo **Piranha** es así mismo un clónico suyo, pero lo cierto es que su calidad deja mucho que desear.



Para empezar, el juego no aporta nada nuevo. Sigue exactamente el mismo esquema (lucha interplanetaria en una misma pantalla), en el que debes destruir todos los asteroides que te planten cara. Si no lo haces, tú mismo acabarás destruido y esparcido por el ancho cosmos.

Si a este maravilloso esquema le sumas que el juego cuenta con una banda sonora bastante atractiva, debería ser de interés mayúsculo. Sin embargo, innova tan poco, y se ha dicho tanto en este terreno que la verdad es que el programa pasa sin pena ni gloria.

V. Sánchez






# Silent Hunter Patrol Disk

**Uno de los más conocidos simuladores de submarino que jamás ha existido ve por fin un CD-ROM que pone todas sus capacidades al día. Dedicado a amantes de la simulación acuática.**

Hay un extraño visitante en las saladas aguas marinas. No se trata del capitán Cousteau, ni de los benévolos marcianitos de *Abyss*. Es la más avanzada muestra de aquel vaticinio de Jules Verne, el submarino, un cazador silencioso que surca las entrañas de los océanos en busca de tenebrosas piezas de su misma calaña. Un submarino de guerra que allá por los años cuarenta se encarga de destrozar la flota enemiga.

Muy pocas compañías programadoras se han dedicado a explorar el apasionante mundo submarino. SSI es una de ellas; a mediados de 1996, en efecto, pudimos disfrutar en España de *Silent Hunter*, que fue comentado en nuestro número 13. Ahora llega el primer disco de actualizaciones que ve este acuático producto.

En **Patrol Disk** podrás disfrutar de dos nuevas zonas en las que tu submarino puede patrullar. Se trata de Malasia y el Mar de Sulu. En el primero podrás sumergirte en las cercanías de la ciudad de Singapur, así como en la parte sureste del Estrecho de Malaca. En el segundo conocerás las aguas del puente suroeste de las islas Filipinas y el fascinante Borneo Norte. Por lo demás, quince escenarios distintos servirán para encuadrar la simulación en el marco de la Segunda Guerra Mundial. Los gráficos SVGA mantienen la alta calidad conseguida por el producto original.

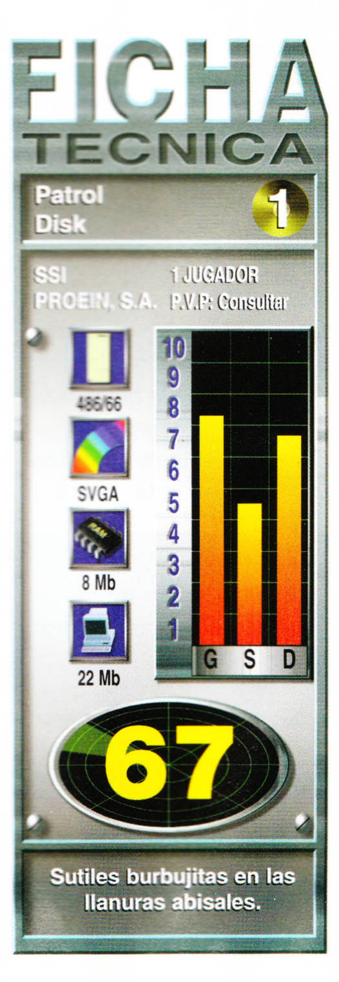
Por lo que se refiere al submarino que manejas, el programa te ofrece varios que estuvieron en activo en los años cuarenta, como Gato, Balao, Tambour o Salmon. También han tomado los servicios de otra "antigualla" de la época, el comandante William "Bud" Gruner, que luchó con la armada americana. Este veterano te explica secretos tácticos y técnicos y te cuenta algunas experiencias personales en las profundidades océanicas.

En cuanto a la movilidad que posees en el agua, es total. Tu punto de vista tiene la capacidad de observar el entorno en un radio de 360°.




Una actualización de calidad aceptable e indiscutible interés para amantes de las simulaciones más peculiares.

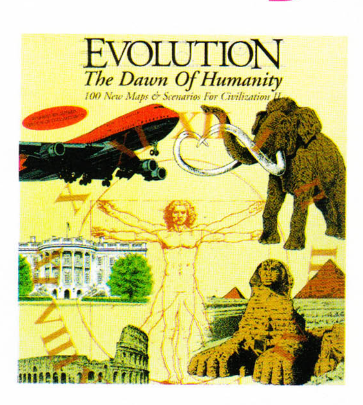
P. LÓPEZ



# Evolution: The Dawn Of Humanity

Tienes en tus manos la posibilidad de cambiar el curso de la Historia de la Humanidad. Con tu cerebro maquinador puedes manejar la evolución del ser humano y decidir su destino. *Civilization II*, el último gran maestro de la estrategia, es el programa que te permite asumir el papel de Todopoderoso, manipulador del sino humano. Y ahora, poco tiempo después de su aparición, llega un disco que lo pone al día.

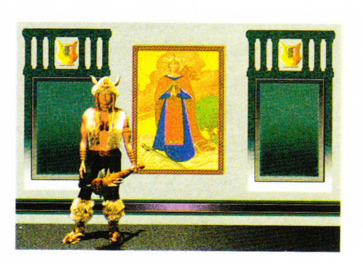
La principal ventaja de esta actualización son los cerca de cien mapas y escenarios que multiplicarán las posibilidades del producto original. La calidad de los mismos está a la altura de las circunstancias. Los gráficos están arropados con el debido realismo, de modo que te vas a sentir, valga la redundancia, realmente inmerso en los mundos que te abren sus puertas. De ti dependen las batallas que han hecho que la tierra tiemble.




Unos ficheros .WAV añaden la imprescindible dimensión sonora. Su calidad no es excesiva, pero sí adecuada.

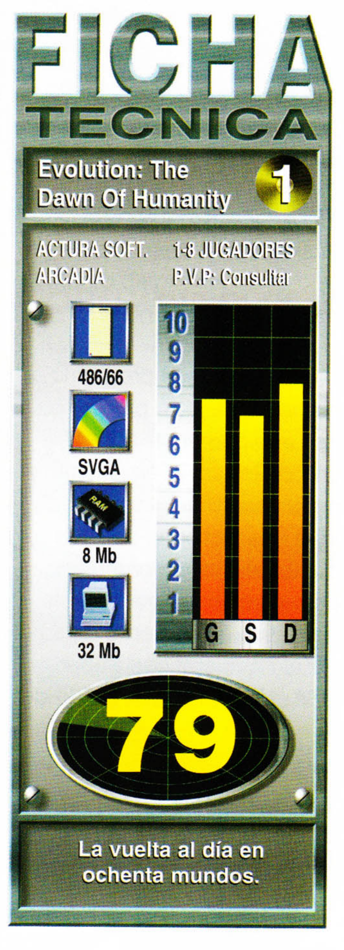
Por último, aunque el diseño de la caja no está mal, en su interior sólo hay un CD escuálido y mal carado, sin siquiera unas pequeñas páginas con datos de interés.

P. López










# Rescue Air 911

Los señores de Apollo no han realizado esta vez una actualización cualquiera. Han tomado el simulador por excelencia, *Flight Simulator*, de Microsoft, necesario para que este producto funcione, y lo han dotado con una función humana o, mejor, humanitaria.

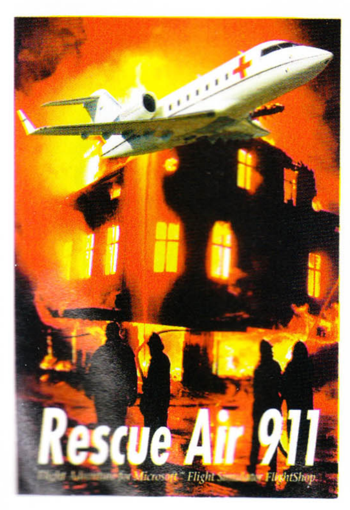
En efecto, a partir de este momento vas a dejar de volar por el simple placer de hacerlo. Tienes que llevar a cabo misiones de salvamento.

En **Rescue Air 911** eres el encargado de la coyuntura aérea de varios hospitales. Cuando las ambulancias no pueden moverse por la ciudad y hay pacientes que deben ser trasladados, el tiempo es oro. Es, en realidad, vida. Asumes el control del aparato y la responsabilidad de llegar a tiempo al destino.

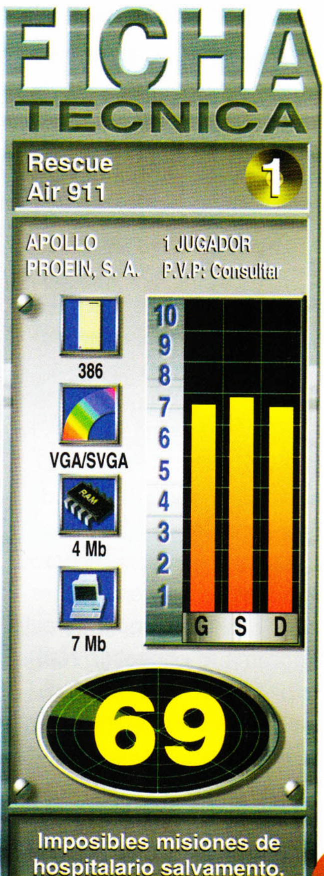
Por lo demás, se trata de una actualización bastante parecida a las muchas que ponen al día las posibilidades del estupendo simulador de Microsoft. Tienes a tu disposición, en efecto, tres nuevos aviones, así como, por supuesto, nuevos escenarios. En cuanto a la calidad del sonido, hay que destacar las voces digitalizadas de auténticos controladores de tráfico aéreo.

Un producto que, con una presentación bastante correcta, está dirigido a los más acérrimos amantes de la simulación con alguna que otra carencia afectiva.

P. López








## EF2000 EVOLUTION

Si no conoces el programa en que se basa este producto, hay que comentar que fue uno de los mejores simuladores de vuelo del año pasado. Está basado en el caza de combate experimental europeo, y su espectacularidad no radica únicamente en sus excelentes gráficos Super VGA, sino en el alto grado de






realismo que alcanza. Ahora nos llega acompañado por un nuevo CD (el cual también se puede comprar por separado como actualización), denominado **Tactcom** (*Tactical Communications*) que mejora el juego de manera considerable.

Los planes de vuelo han sido actualizados, incrementando las opciones de armamento, repostaje y nivel de dificultad de las misiones. También hay más información de la acción en el combate, y la inteligencia de las cámaras se ha perfeccionado.



Para muchos fue uno de los mejores simuladores del año 1996. Si te gusta este tipo de juegos, el título que presentamos puede ser una excelente elección, sobre todo si tienes en cuenta que va acompañado de las misiones **Tactcom**. Un título que merece la pena revisar, pensado para los enamorados de las alturas.

**Distribuidor:** Arcadia
**Precio:** Consultar




## 11h HOUR

La línea White Label de Virgin sigue ofreciendo títulos de gran calidad. Si no hace mucho tiempo apareció en el mercado *7th Guest*, el genial título de Trilobyte, ahora le toca el turno a su secuela, **11th Hour**. Los cuatro CDs que ocupa el programa recrean de nuevo el ambiente de la mansión, introduciendo además escenas de vídeo digitalizadas y una más espectacular puesta en escena. La terrorífica inteligencia de este programa lo consolidó rápidamente como un clásico, que todavía hoy merece la pena revisar.

Pruebas dirigidas a los cerebrines de la casa harán las delicias de todos aquellos que tengan fe en el peso específico de su




materia gris. Si tienes, al menos, dos dedos de frente y no tuviste la oportunidad de hacerte con **11th Hour** en su momento, ahora puedes acercarte a sus interioridades gracias a esta edición a precio reducido.

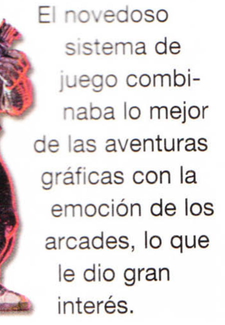
**Distribuidor:** Virgin
**Precio:** 2.990 pesetas




## FADE TO BLACK

La compañía programadora Delphine marcó un hito con este título (tanto es así que uno de los mejores programas de los últimos meses, *Tomb Raider*, tiene sus sistema de juego basado en él), y en poco tiempo se hizo con un lugar de honor entre los juegos del género.

Los franceses de la casa dotaron al programa de un ambiente sombrío, gracias a unos gráficos de gran calidad. El novedoso sistema de juego combinaba lo mejor de las aventuras gráficas con la emoción de los arcades, lo que le dio gran interés.

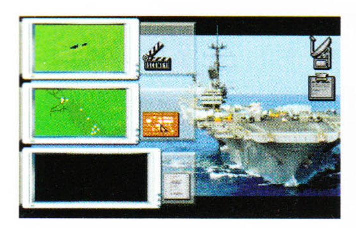





Ha tardado bastante poco en aparecer dispuesto a formar parte de nuestro especial baratillo, de modo que no puedes desaprovechar la oportunidad de hacerte con él a este precio.

**Distribuidor:** E. Arts
**Precio:** 2.990 pesetas








## NAVY STRIKE

Las compañías Rowan Software y Empire se unieron para ofrecerte este sólido simulador de vuelo hace no demasiado tiempo. En él tienes que tomar los complicados controles de un caza de combate F18 en distintas misiones de las Fuerzas Especiales norteamericanas. Con excelentes gráficos 3D y la novedosa tecnología IA, la calidad de las vistas está fuera de toda duda, aunque como simulador de vuelo tiene alguna que otra carencia. Por lo demás, tienes la posibilidad de disfrutar del paisaje en VGA o Super VGA.

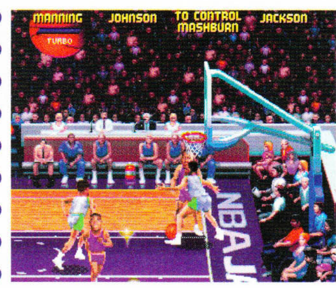


El programa no logró cosechar un excesivo éxito en su momento. a pesar de que tenía la calidad necesaria como para ser, por lo menos, tenido en cuenta. Sólo los más acérrimos forofos de las simulaciones de vuelo de altura supieron apreciar algunas de sus características más destacadas.

Se trata, en definitiva, de un título aceptable para quien quiera "darse un pequeño garbeo" por los espaciosos aires del planeta. Su atractivo intrínseco es razonable; el precio, más que asequible, hará el resto.

**Distribuidor:**
**Virgin**
**Precio:**
**1.995 pesetas**







## NBA JAM

La liga de baloncesto más importante del mundo vuelve a ser el centro de un simulador deportivo. Esta conversión de la máquina recreativa tiene una jugabilidad aceptable para un jugador novato, pero adolece de alguna que otra traba para los usuarios expertos. El sonido es sencillamente correcto, intentando imitar el de la máquina originaria. Los gráficos, por su parte, son un tanto obtusos en lo que se refiere a fondos y a veces ridículos por lo que toca a los jugadores; muchos de ellos, en efecto, parecen cabezudos un tanto deformes, quizá por el intento de utilizar cabezas de los integrantes de la liga (figuradamente, por supuesto).

Además, hay que decir que se trata de un programa un tanto obsoleto por una razón más. En muy poco tiempo va a salir al mercado el título NBA Jam Extreme que, basado en el mismo programa, explota la gran liga americana... pero en tres dimensiones.

**Distribuidor:**
**Arcadia**
**Precio:**
**1.990 pesetas**




## WORMS UNITED

Uno de los programas más originales de los últimos tiempos es **Worms**, un juego de estrategia bélica en el que controlas un equipo de batalladores gusanitos que debe destrozar a sus iguales de los demás grupos. En poco tiempo pudimos disfrutar de una magnífica actualización, que elevaba al cubo las posibilidades del programa; su nombre era **Reinforcements**.




Los divertidos gráficos VGA se ven acompañados por un sonido que no tiene nada de cargante y mucho de gracioso. La jugabilidad del producto alcanza altas cotas. Su gracia y su sencillo sistema de manejo lo convierten en parada obligada.

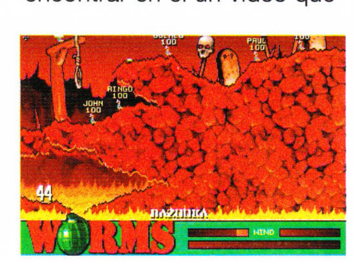


Ahora aparecen los dos títulos en uno. Se trata de **Worms United**. Los que todavía no han podido disfrutar de este juego tienen ahora una oportunidad única para hacerse con él a un precio un poco reducido.

Además, hay una curiosidad dentro de esta edición. En efecto, vas a encontrar en él un vídeo que contiene el anuncio que promocionó el programa en Gran Bretaña...

Y te aseguro que merece la pena verlo.





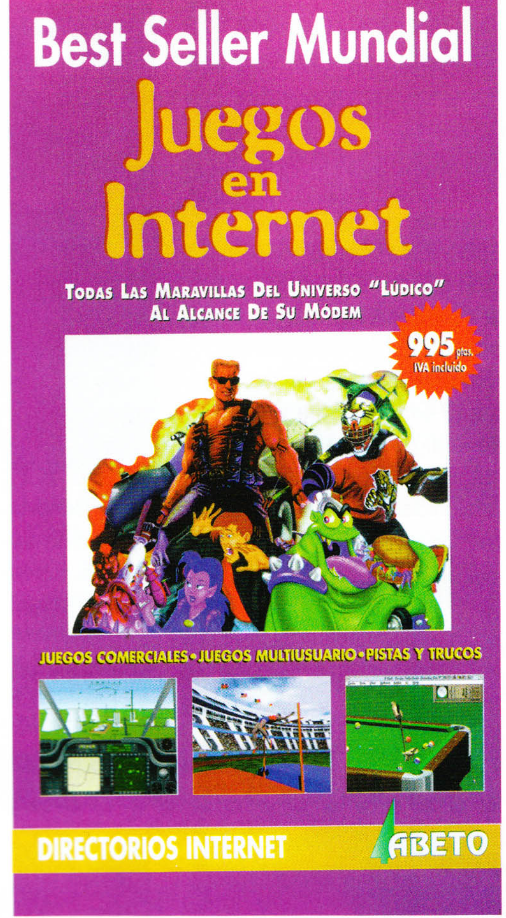

Valoración 77

**Distribuidor: Arcadia**
**Precio: 5.990 pesetas**




# JUEGOS EN INTERNET

**Juegos en red, arcades, estrategia, simulación, todas las novedades, todos los trucos, todas las casas, toda la información lúdica de Internet, por fin servida en bandeja de plata con la última publicación de Abeto Editorial.**




Este mes hemos reservado nuestra sección dedicada a Internet a una publicación que muy pronto será imprescindible para todos los "jugones" irremediables: **Juegos en Internet**. Desde hace ya bastante tiempo las compañías desarrolladoras se habían instalado cómodamente en el ciberespacio, pero sólo en los últimos años, con el formidable *boom* de la Red, han convertido sus *Webs* en imprescindibles fuentes de sabiduría lúdica.

Los cibernautas pueden jugar a través de ella con usuarios de cualquier parte del mundo, visitar los *sites* más relevantes, encontrar las soluciones de programas difíciles o "bajarse" las últimas novedades en el campo del shareware.

La obra que te presentamos, dentro de la serie de la casa *Directorios Internet*, te ofrece las más importantes direcciones para disfrutar de las enormes posibilidades que tiene la Red de redes en el campo del software de entretenimiento. Si dispones de módem y conexión a Internet, es referencia obligada entre tus obras de consulta.

Los *Webs* que se comentan en el libro pueden ser un auténtico paraíso para los lectores. La obra ordena los juegos por géneros: Arcades, Aventuras gráficas, Juegos deportivos, Juegos de estrategia, Juegos de rol, Simuladores y Juegos de sociedad.

Los apartados más completos, por exigencias propias de la Red, son los arcades en tres dimensiones, con títulos de la calidad de *Quake* o *Duke Nukem 3D*, y los juegos de estrategia, con programas de la altura de *Comand & Conquer* o *Civilization II*. Sin embargo, también se han estudiado a fondo otros tipos de programas, entre los que destacan el clásico *Myst* y simuladores de coches como *Grand Prix II* o *The Need for Speed*.

Dentro de cada género podrás encontrar los *sites* con los mejores trucos o las soluciones de los productos en los que te has quedado atascado, así como las direcciones de las casas de programación más conocidas e importantes de cada sector. Éstas mantienen constantemente sus páginas al día, de modo que si quieres obtener información de primera mano, no lo dudes y acude a ellas.

Si tienes acceso a Internet y eres uno de los muchos amantes a los videojuegos de todo tipo, no puedes perder la oportunidad de tener un manual que te ofrezca las claves lúdicas del ciberespacio.

R. M. Claudín

Arcades

ARCADES

Se denomina Arcade a los juegos que necesitan de la habilidad del jugador para recorrer abundantes aventuras. Son los que mayor nivel de adrenalina nos hacen desprender. Entre las características principales que se demandan en el intrépido jugador destacan: la acción, la rapidez de respuesta, los nervios de acero y la destreza en el manejo del ordenador.

Cualquier excusa es buena para pasar un buen rato y descargar las tensiones acumuladas durante el día. Generalmente, los arcades nos transportan a la personalidad de un personaje. El protagonista del juego vivirá miles de experiencias: desde ser atacado por extraños animales a necesitar encontrar una llave o un pasadizo secreto para cambiar de nivel.

Los arcades son un compendio de otros tipos de juegos. Reúnen en un único producto las numerosas vistas y recorridos de una aventura y diferentes vehículos sofisticados que tenemos que pilotar (pero no se trata de un simulador). Aunque durante la acción se tengan que tomar decisiones cruciales, tampoco pueden considerarse de estrategia.

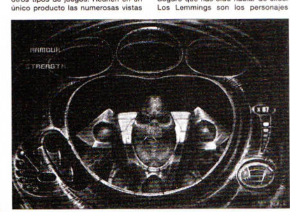
Si estás deseoso de dar patadas y exterminar paranormales criaturas, éste es el género de juego que necesitas. Te garantizarán violencia inusitada y estimulación de los sentidos.

PÁGINAS PROMOCIONALES DE JUEGOS

3D Lemmings

*http://www.psygnosis.com/games/lemmings.html*

Seguro que has oido hablar de ellos. Los Lemmings son los personajes




24

Juegos Deportivos

JUEGOS DEPORTIVOS

Destacar, conseguir fama y ser el número 1 son ideas muy comunes en una sociedad como la actual. El espíritu de competición inunda nuestras vidas. El deporte se ha convertido en una válvula de escape de las tensiones acumuladas durante el día. Sin embargo, ahora es posible alcanzar la gloria deportiva sin el titánico esfuerzo y profesionalización necesarias en la realidad.

En todos los simuladores deportivos, las competiciones están organizadas como en la vida real, con rivales muy preparados y con espléndidos premios como recompensa. Si queréis pasar un buen rato disfrutando del deporte, conectaros a todas las direcciones que comentamos a continuación. Las hay para todas las preferencias.

Si deseas estar enterado de las últimas y próximas apariciones de juegos comerciales en el mercado, o bien conseguir nuevas versiones o escenarios de los juegos deportivos, las dos direcciones que citamos a continuación son los puntos de consulta adecuados.

Latest PC Sports Gaming News

*http://www.gamepen.com/therapy/pc.sports/*

Nuevos juegos, noticias, información y humor son las tónicas generales de este servidor, que destaca por su actualización semanal.

Computer Sports Edge, the

*http://www.compsportsedge.com/*

Un magazine consultable on-line dedicado a los video-games. Incluye

82




# NOVEDADES EIDOS INTERACTIVE

**Aunque su nombre dentro del mundo del videojuego no es todavía demasiado conocido, Eidos Interactive engloba a algunas de las empresas más clásicas de nuestro mundillo.**

EIDOS

El rápido crecimiento de la división de videojuegos de la compañía Eidos Technologies se ha debido principalmente a la calidad de sus últimos títulos. Juegos como *Tomb Raider* o *Blam! Machinehead* han logrado aupar a esta compañía a posiciones de auténtico privilegio.

Los comienzos de Eidos estaban casi exclusivamente dedicados al tratamiento de vídeo, sector en el que se convirtió en líder rápidamente, gracias a sus avanzadas técnicas de compresión. Trabajando en este campo para otras compañías lograron hacerse con un puesto destacado, que les permitió crecer rápidamente como empresa.

Tras comprar el sello Centregold (compañía que englobaba a casas como U.S. Gold o Core Design), comenzó su andadura por el mundo del software de entretenimiento. Otras de las casas que ahora han entrado dentro de su cada vez más fuerte grupo son Domark, Simis y Big Red. La primera es de todos conocida, mientras que Simis está especializada en el diseño de simuladores de vuelo, y Big Red en productos alternativos.

Eidos, además, dispone de oficinas propias en los países más representativos del mundo lúdico. En efecto, se ha preocupado, antes que nada, de asentar una sólida base sobre la que desarrollar su actividad lúdica. Ahora, con unos pilares sólidos y una estructura férrea, su futuro es realmente prometedor. A continuación ofrecemos un comentario de los títulos que van a aparecer bajo su sello, tanto los programados y distribuidos por ellos como los que sólo distribuyen.

E. Arias

## INCREDIBLE HULK

El conocido y musculoso personaje de la casa Marvel regresa a los ordenadores personales tras una larga sequía de su presencia desde la época de los Spectrum. Se trata de un arcade de plataformas en tres dimensiones en el que encontrarás a los personajes malvados más característicos de la compañía, enfrentándose al superhéroe verde. Se trata del típico juego de consolas, aunque su conversión a PC pretende ser incluso mejor que las de las mencionadas plataformas lúdicas.







## POWER F-1

Las carreras de coches de Fórmula 1 siempre han tenido un público bastante fijo. Si bien *F-1 Grand Prix 2*, de la compañía Microprose, no ha obtenido el éxito que se esperaba de él, parece que este **Power F-1** va a llenar todas las expectativas de los aficionados de este evento deportivo. Cámaras en los lugares más insospechados, y una calidad gráfica impresionante, son los mejores adalides de este título. El cosquilleo propio de las grandes velocidades está asegurado, y el olor a neumáticos quemados parece que llegará a salirse del ordenador, de modo que los amantes de los castañazos están de enhorabuena. Esperemos que no tarde en llegar demasiado.



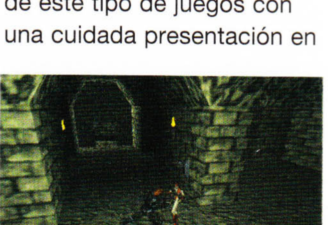


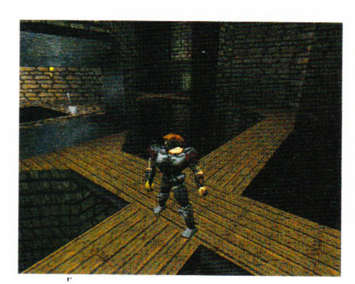
# DEATHTRAP DUNGEON

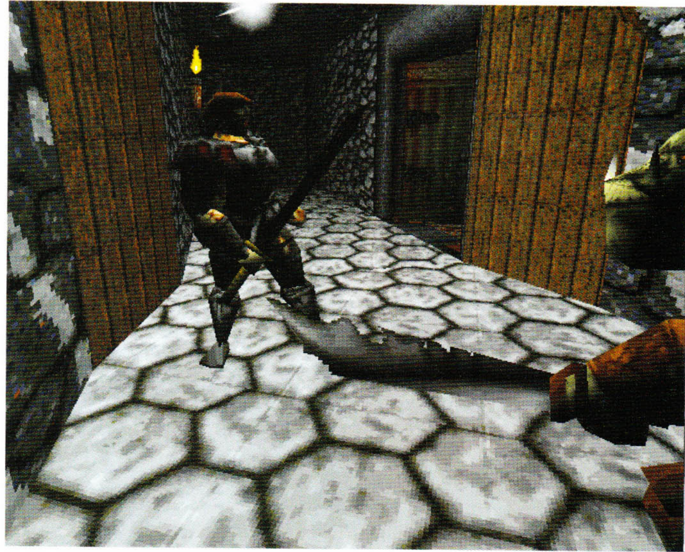
Domark tiene en preparación desde hace bastante tiempo un programa que promete ser toda una revolución dentro del mundo de los juegos de rol para ordenador. Combina el misterioso *look* de este tipo de juegos con una cuidada presentación en tres dimensiones, como la de programas como *Quake*, e introduce detalles de aventura, como la necesidad de resolver *puzzles*.

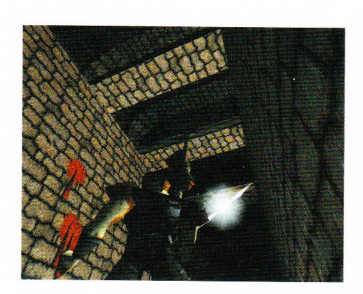
Cuenta con 16 niveles muy bien diferenciados y más de cincuenta y cinco enemigos diferentes, con lo que no creo que te llegue a aburrir lo más mínimo. A pesar de que en principio parezca de que se trata de una especie de clónico de *Doom*, los misterios que oculta este título prometen más de una sorpresa para todos los aficionados a este género.







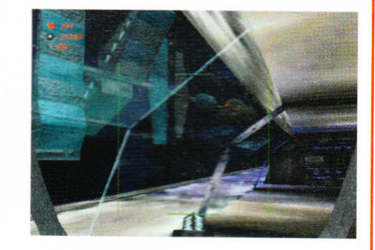






# TERRACIDE

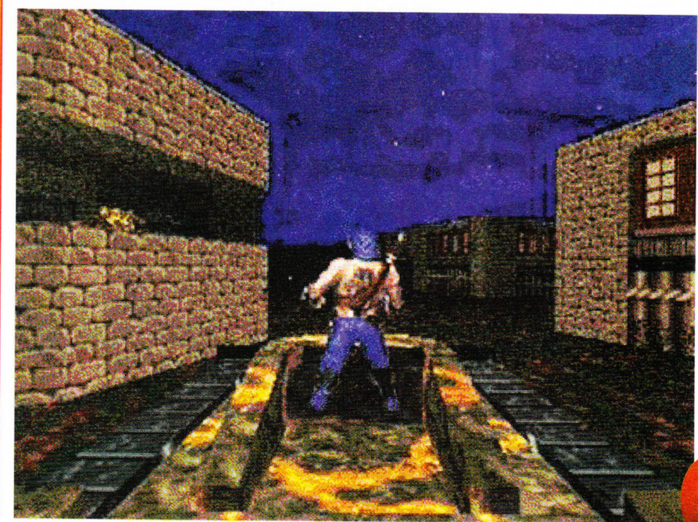
*Quake* puede tener un duro rival con este **Terracide** de Domark. Se trata de un arcade salvaje en tres dimensiones que posee una calidad inaudita. Los "mapeados" son lúgubres y tétricos, y los enemigos son demonios y monstruos de todo tipo. Si te gusta este tipo de arcades, **Terracide** es un título que se adivina lo bastante interesante como para que te intereses por su trayectoria.





# SHADOW WARRIOR

Seguimos con los programas que siguen decididamente el camino marcado por la magistral lección de *Doom*. Ahora le toca el turno a **Shadow Warrior**, título del que se habla desde hace bastante tiempo, pero que todavía se muestra un tanto reacio a aparecer en el mercado. Su argumento está basado en el Japón Medieval de los ninjas, pero ha sido trasladado a un futuro no muy lejano en el que te enfrentarás a estos míticos guerreros con sus propias armas. Aunque los gráficos que hemos podido ver no son demasiado espectaculares, se preve que en la versión final sí lo sean.



# CONFIRMED KILL

Aunque este programa todavía está en pleno proceso de desarrollo, **Confirmed Kill** promete ser una revolución en el género de los simuladores de vuelo, no por su calidad gráfica sino por la técnica, ya que los señores de Eidos pretenden convertirlo en su bandera en la red. La intención de esta compañía es crear el más grande simulador multijugador para Internet, con lo que tú mismo podrás suponer la repercusión que podría tener, de llegar a buen puerto. Y todos esperamos que llegue.

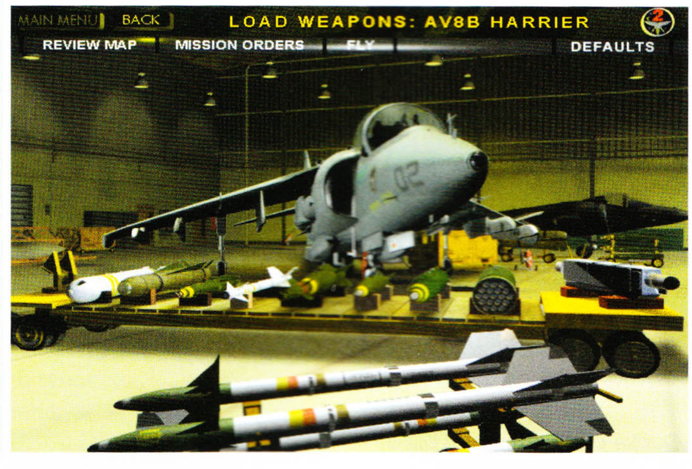




# FLYING NIGHTMARES 2

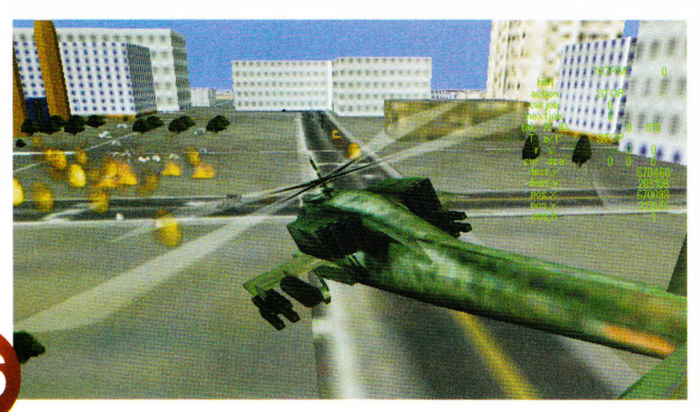
Los simuladores de vuelo son otro de los grandes retos para Eidos. La segunda parte del conocido *Flying Nightmares*, de Domark, está a punto de salir al mercado. Entre sus virtudes principales cuenta con gráficos Super VGA de gran calidad y un espectacular despliegue de aviones, tanques, barcos, etc. que completan un juego muy atractivo. Algunos podrán achacarle que se trata más de un arcade que de un simulador, pero no todo el público quiere esos "aburridos" juegos de 100 teclas en los que no se puede ni despegar.





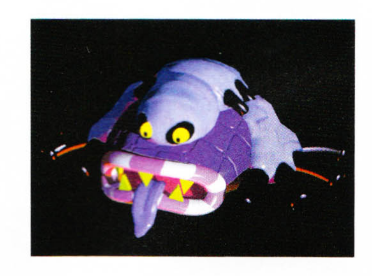

# APACHE

Parece que el helicóptero AH-64D Apache Longbow ha tenido un éxito sin precedentes, pues todas las compañías se han decidido a sacar al mercado un simulador basado en esta máquina voladora. A los juegos de Jane's, Electronic Arts y Digital Integration ahora hay que añadir este de Simis, el cual se nos antoja el más espectacular de los tres en lo que al apartado gráfico se refiere. Hay que destacar especialmente las rutinas de humo y las explosiones, ambas muy espectaculares y realistas.



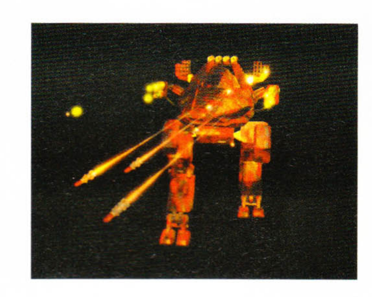
# SWAGMAN

Aunque no son habituales, los juegos de plataformas típicos de consolas están tomando un auge importante entre los aficionados al PC. **Swagman** es un claro ejemplo de ello. En él controlarás a un grácil jovenzuelo que se enfrenta a los más terribles monstruos de sus pesadillas. Los escenarios son muy variados, pero siempre aparece la cama del protagonista (a lo *La bruja novata*). Un simpático título para un simpático (y algo fangoso) arcade.



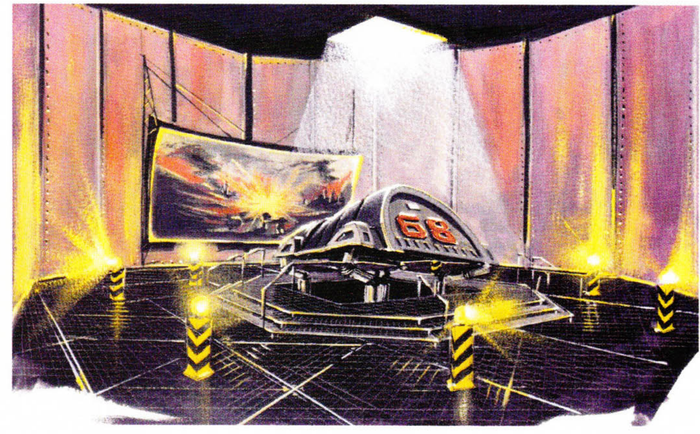


# STEEL LEGIONS



Todavía siguen apareciendo títulos que pretenden continuar la estela marcada por el estupendo *Mechwarrior*, de Activision. Así pues, se trata de una simulación robótica en tres dimensiones diseñada en formato Super VGA y con una de las paletas gráficas más coloristas que hemos visto en este tipo de juegos. Una de sus más importantes características es que soportará hasta... ¡cien! jugadores en red, lo cual multiplica, lógicamente, las posibilidades de la red hasta el infinito. Ahora bien, no sé tú, pero yo no puedo convencer a mi madre para que me deje meter a cien amigos en casa, con sus respectivos ordenadores a cuestas. Dejando las bromas aparte, este estupendo programa aúna sabiamente calidad gráfica y jugabilidad, formando uno de los más atractivos títulos de la casa.









# BLOOD



Otro de los esperados juegos tipo *Doom* que aparece por fin, o al menos eso se anuncia. La sangre está asegurada en esta producción, así como la jugabilidad. Aunque no parece que vaya a tener gráficos muy espectaculares, al menos te ofrece acción a raudales. Imprescindible para los amantes de los arcades en tres dimensiones. Lo va a tener algo difícil por la calidad de los últimos programas del género, como *Duke Nukem 3D* o *Quake*, pero este tipo de juegos siempre cuenta con su público.



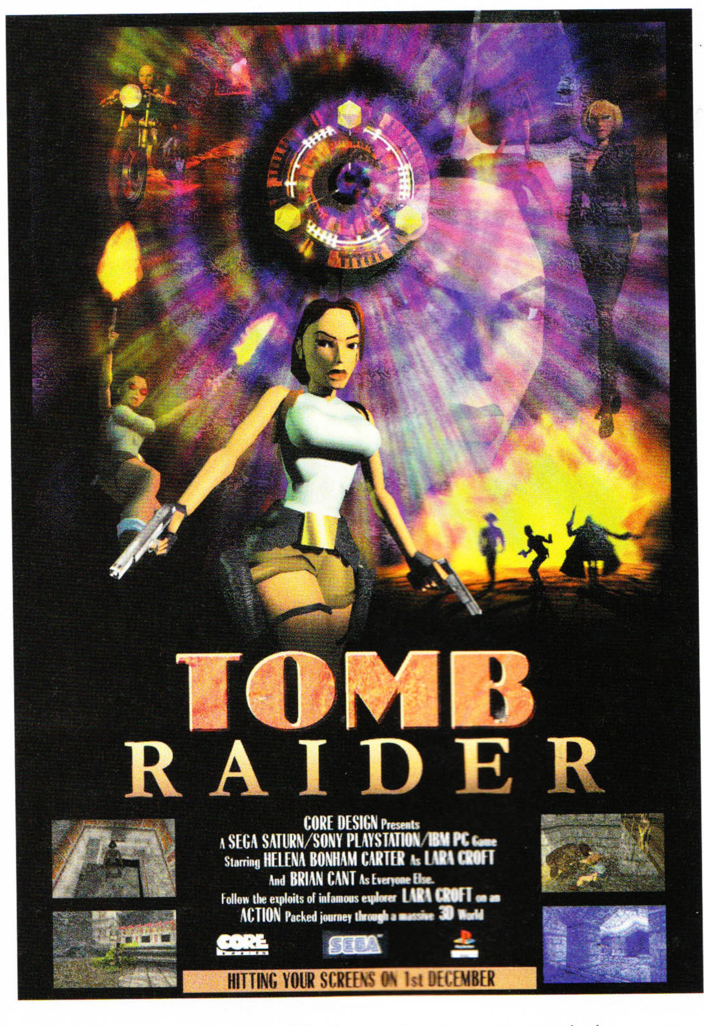



**Si quieres acceder a la página web que posee Eidos dentro de Internet, tienes que dirigirte a la siguiente dirección: http://www.eidosinteractive.com. En su interior encontrarás toda la información que desees acerca de sus próximas novedades, así como diversas demos de sus productos.**




# MAKING OF... TOMB RAIDER

**Muchos os preguntaréis de qué fases está compuesta la programación de un juego en tres dimensiones. Como ejemplo para ilustrar este artículo, hemos tomado uno de los mejores productos del momento: Tomb Raider.**

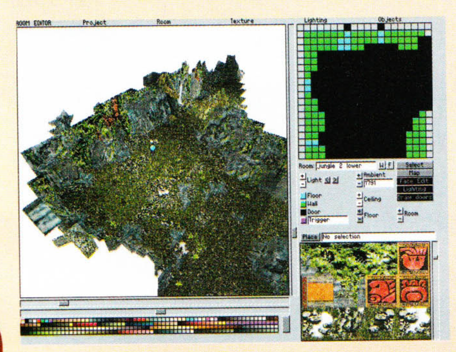


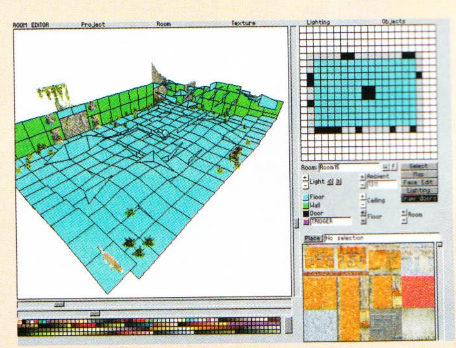

Crear un juego comercial no es tarea fácil. Hay que reunir durante bastante tiempo a grafistas, *coders* (diseñadores del código principal), músicos, etc. para que diseñen un título espectacular que logre llegar al número uno del mercado. En el caso de los juegos en tres dimensiones es aun más difícil, ya que hay que innovar bastante, sobre todo si tenemos en cuenta que no es un campo que se encuentre excesivamente desarrollado. Hasta ahora, todos los juegos se realizaban en dos dimensiones; los que se atrevían a incorporar detalles 3D lo hacía sólo con "renderizaciones" que sólo aportaban una mayor calidad gráfica. Además de la dificultad intrínseca del campo, había que saber qué hacer con un entorno 3D.

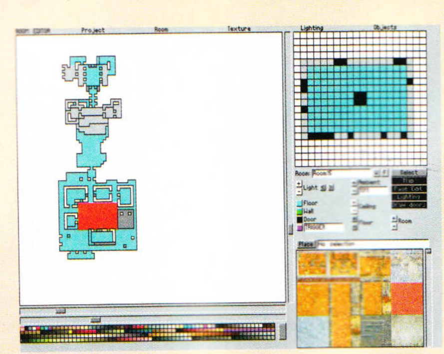
La precursora de juegos 3D fue id Software. *Wolfenstein 3D* y *Doom*, aparecían en pantalla simulando mediante *sprites* entornos 3D,

## ESCENARIOS

**Tomb Raider** es un verdadero juego en tres dimensiones en todos los aspectos. Por lo que se refiere a los escenarios, en él puedes situar la cámara donde más te guste. Los programadores de Core diseñaron un programa propio tipo Autocad, que les permite generar los escenarios de manera muy cómoda y que da muy buenos resultados, tal y como puedes comprobar por las siguientes fotografías.

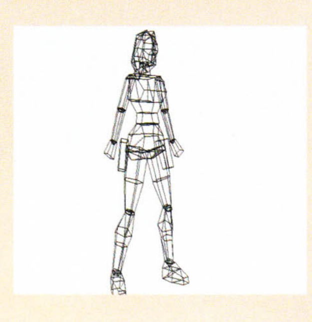






## PERSONAJES

Los personajes del juego están diseñados completamente en tres dimensiones. Primero se crea la malla poligonal que dará forma al cuerpo y después se aplican las texturas sobre la misma. En Super VGA se puede apreciar aún más el exquisito detalle de realización.

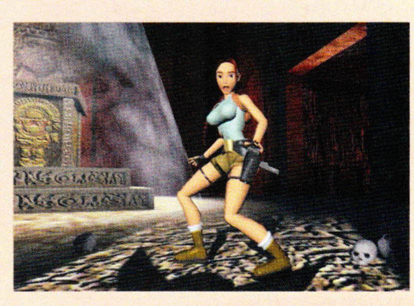


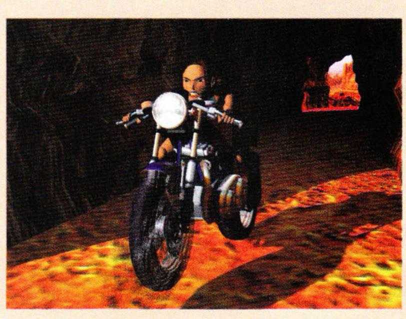




## RENDERIZACIONES

Una parte muy importante de cualquier programa nuevo que tenga la pretensión de ser en tres dimensiones son las "renderizaciones" que, ya casi por norma, aparecen dentro de las animaciones que sirven de presentación a los juegos. En **Tomb Raider** tienen un carácter muy destacado, ya que puedes seguir el hilo de la historia del juego gracias a ellas.





con una única cámara. Habían encontrado el que hasta entonces era el mejor género para implementar las tres dimensiones: el arcade puro y duro. Otros ejemplos son *Duke Nukem 3D*, de 3D Realms, *Tekwar* y *Witchaven* de Capstone, que introducen el formato Super VGA dotando de un mayor detalle a las diferentes texturas que se aplican en el "mapeado" 3D.

Los nuevos procesadores y el mejor rendimiento de las tarjetas de vídeo han permitido la aparición de los juegos 3D reales. Así, *Quake*, de id Software, y *Fade to Black*, de Delphine Software, introducen un entorno completo en tres dimensiones. El primero es un *remake* de *Doom*. Para gozar completamente de él (con Super VGA en resoluciones superiores a 640x480 *pixels*) se requiere un equipo con unas prestaciones muy altas. En el caso de *Fade to Black* te encuentras con una aventura que cuenta con un componente arcade. Además de recoger objetos debes acabar con todo bicho viviente. Utiliza un entorno 3D muy parecido al que ahora han utilizado los señores de Core Design/Eidos en **Tomb Raider**, pero no permite, como éste, mover la cámara en cualquier dirección.

Para desplazar estas cámaras el juego ha sido diseñado en conjunto. Así, hay que enlazar los personajes con los escenarios de manera que no se solapen, o que no desaparezcan por exceso de ellos. En los recuadros adjuntos, puedes comprobar cómo han sido creados los personajes y los escenarios mediante mallas 3D y cómo, a posteriori, se le aplican las correspondientes texturas que dan forma a cada personaje. Todo esto ha sido diseñado antes sobre papel conformando una especie de mezcla entre lo que en el cine se denomina *story board* y lo que se entiende como *script*, es decir, un guión en el que aparecen todos los personajes, los mapas...

Los señores de Core Design han realizado un trabajo excepcional, aunque corresponde al gusto de cada jugador decidir si este es su tipo de juego o no. Un producto muy recomendable, que nos ha ayudado a ver cómo se puede crear un juego en las deseadas tres dimensiones.

E. Arias

## A MANO

Todos los personajes, los escenarios y los objetos, etc. han sido diseñados, antes de llegar al ordenador, a mano, en el denominado *story board* del producto. Aquí os mostramos alguno de los magníficos dibujos originales creados, los cuales han sido usados después en el manual del juego.







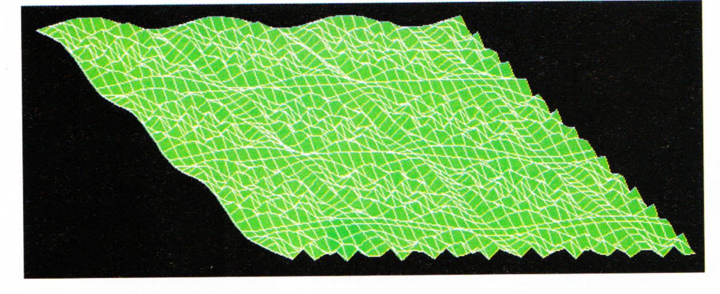
# COMO CREAR TUS JUEGOS

# Iniciación a la programación en 3D

**Después de haber visto cómo se mueven nuestros gráficos por la pantalla, cómo cantan nuestros personajes y cómo se prepara la presentación, nos falta dar un nuevo giro a nuestros juegos: la aparición de la amada tercera dimensión.**

Una de las mayores dificultades que se presentan a la hora de programar un videojuego que use las 3D es precisamente el hecho de representar en la pantalla del ordenador (una pantalla en 2D) un mundo que se encuentra en 3D. Ahora pasamos a la famosa "Realidad Virtual", a gráficos y mundos totalmente planos, ya que es precisamente esto, un mundo 3D, lo que intentamos representar en nuestra pantalla.

La Realidad Virtual es, como todos sabéis, únicamente una representación de un mundo 3D dentro de la memoria de un ordenador, e incluso dentro de la pantalla en 2D. En lo único en que se



diferencia la realidad virtual de lo que nosotros vamos a intentar hacer es el conjunto de dispositivos controladores que utilizan. La realidad virtual usa "cascos virtuales", "*powerglobes*" y otros dispositivos complejos y caros. Nosotros, sin embargo, utilizaremos nuestros conocidos teclados, ratones y *joystick*. A pesar de la diferencia de dispositivos, tanto la realidad virtual como nuestros juegos 3D se basan en los mismos principios matemáticos.

Que nadie se asuste. Tampoco es que sean demasiado complicadas estas matemáticas, pero es cierto que la representación en dos dimensiones de un objeto que por supuesto es de tres dimensiones requiere el uso de las por muchos odiadas ciencias exactas. En el caso de la representación 3D, la ciencia matemática que usaremos será el álgebra lineal. Es posible que éste sea difícil para bastante gente, por lo cual explicaremos un poco la matemática de la computación, el uso de las matrices y las ecuaciones.

Como es norma en nuestra serie de artículos, en los cuales no nos identificamos con lenguajes de programación (únicamente los utilizamos como lo que son, meras herramientas con las que traducir nuestras ideas o pensamientos a la pantalla del ordenador), ahora trataremos el tema mediante el uso de las notaciones matemáticas, mostrando un ejemplo de su uso en Turbo PASCAL.

### LAS COORDENADAS 2D Y 3D

No hay duda de que conoces lo que son las coordenadas 2D. En una pantalla será la posición horizontal y vertical de nuestro objeto: la X e Y.

Como todo el mundo sabrá, las tres dimensiones están definidas, como su propio nombre indica, por 3 direcciones. Así, un objeto que se encuentre en cualquier escenario tendrá valores en sus 3 coordenadas, llamadas X,Y y Z. Podremos consideran en nuestra notación lo siguiente: la X es el plano horizontal de la pantalla, la Z es el vertical y la Y la profundidad en la pantalla.

Otro sistema de notación en 3D es el de las coordenadas esféricas, en el cual se definen los puntos mediante ángulos y distancias en Theta, Phi, Roe. Con estas letras griegas se representa un punto en nuestro sistema de coordenadas esféricas.

Para transformar un sistema en otro se utilizan las siguientes ecuaciones:

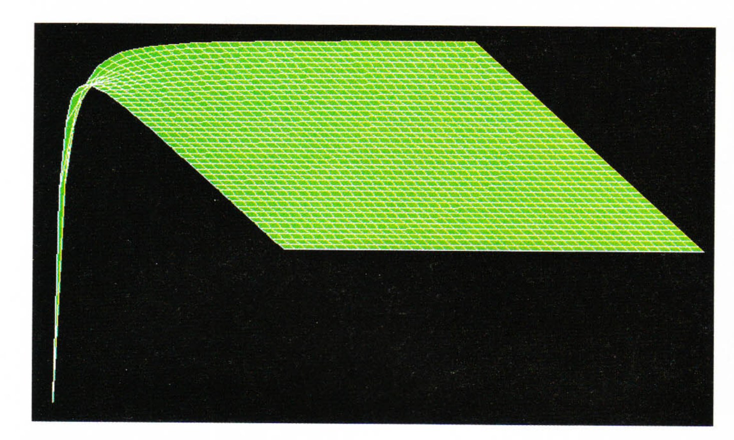
X = p(sin Phi)(cos Theta)
Theta = arctan (X/Y)
Y = p(sin Phi)(sin Theta)
Phi = arccos (Z/p)
Z = p(cos Phi)
Ro = Sqrt(X^2 + Y^2 + Z^2)

### OBJETOS 3D

Un objeto 3D es la representación de un objeto dentro de un escenario virtual o 3D. Se trata de un cúmulo de vértices que definen vectores y planos. Todos juntos, después de haberles aplicado colores, representan el objeto. Dependiendo de la complejidad a la que quieras llegar, estos objetos podrán tener texturas, luces , reflexiones o sombras.

Para dibujar un objeto 3D necesitaremos dibujar todos los planos de los que se compone, representados por vértices.

Estos planos podrán de ser de 3 o 4 vértices. La diferencia en el uso de un sistema u otro es mínima. Sin embargo, debido a las características de los triángulos, siempre que tengas 3 puntos unidos representarán un plano, pero



con 4 puntos podrás conseguir más de uno de ellos. Esto, que parece una tontería, puede ser muy importante a la hora de programar un algoritmo que sirva para rellenar polígonos, ya que estos planos son únicamente polígonos de tres lados.

Para almacenar los objetos 3D en el ordenador necesitarás todos los vértices de los que consta, así como una colección de planos (también llamados "caras"). Según el uso que quieras hacer, una forma para lograrlo es almacenar por una parte los objetos como listas de números de caras, por otra los *arrays* de caras que indiquen los 3 vértices de los que se compone cada una, y por otra los vértices. De esta forma, si quieres dibujar todos los objetos que tienes en un escenario virtual, sólo tendrás que realizar las siguientes operaciones:

1.- Transformar todos los vértices 3d a vértices 2d.
2.- Dibujar todas las caras.

## ¿CÓMO ALMACENAR COORDENADAS?

Habrá, como es lógico, que almacenar las coordenadas 3D tal y como son. Es decir, en números reales que guarden los 3 componentes (X ,Y,Z). En el caso de las coordenadas 2D, es posible almacenar en *arrays* internas o convertir a pantalla en tiempo real; el uso de uno y otro método dependerá fundamentalmente del número de coordenadas que se vayan a convertir.

Un claro ejemplo en lenguaje PASCAL sería el que os presentamos a continuación, que sirve para la definición de los puntos.

```
type
 point3d = record
          x ,y ,z : real;

          end;
 point2d = record
          x ,y : integer;
          end;
```

En efecto, haríamos esto para almacenar los puntos:

```
var
Cuadrado : array[1..4] of
Point2d;
array3d : ARRAY
[1..50,1..50] of point3d;
array2d : array [1..50,1..50]
of point2d;
```

## DE LAS 3D A LAS 2D

A pesar de que esto nos pueda parecer algo así como cuadrar el círculo, no es nada complicado. Sólo tendremos que realizar la siguiente conversión:

```
2d.X = 3d.X + 3d.Y * Sen ( Angulo )
2d.Y = 3d.Y + 3d.Z * Cos ( Angulo )
procedure pasar3dA2d (P1 : point3d ; var P2: point2d);
begin

  p2.x:=centrox+round (p1.x+(p1.y*0.55));
  p2.y:=centroy+round (p1.z+(p1.y*0.55))

end;
```

J. RODRÍGUEZ

## LISTADO

```
program dimen;
uses crt,graph;
const
  centrox = 10;
  centroy = 10;
  tamy=10;
  tamx=10;
type
 point3d = record
          x ,y ,z : real;

          end;
 point2d = record
          x ,y : integer;
          end;

var
  Cuadrado : array[1..4] of Point2d;
  xx,yy : real;
  n,m : integer;
  ch : char;
  graphdriver,graphmode: integer;
  fin : boolean;
  array3d : ARRAY [1..50,1..50] of point3d;
  array2d : array [1..50,1..50] of point2d;
{****/*/*/*/*/*/*/*/********/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*}
procedure inicializa;
begin
    graphdriver :=9;
    graphmode   :=2;
    initgraph(graphdriver, graphmode, '');
    setviewport(0,480,0,640,true);
end;
{****/*/*/*/*/*/*/*/********/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*}
procedure pasar3dA2d (P1 : point3d ; var P2: point2d);
begin
  p2.x:=centrox+round (p1.x+(p1.y*0.55));
  p2.y:=centroy+round (p1.z+(p1.y*0.55))

end;
{****/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/**/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*}
Procedure rellena;
var
 r:real;
begin
N:=0;
m:=0;
for m := 1 to 80 do
 begin

  for n:=1 to 80 do
   begin
    array3d[n,m].x:=N*tamx;
    array3d[n,m].y:=M*tamy;
    xx:=array3d[n,m].x;
    yy:=array3d[n,m].y;
{    array3d[n,m].z:=50*(sin(sqrt((xx*xx)+(yy*yy))+1));}
     array3d[n,m].z:=6*(cos(xx*yy))+1;
{    array3d[n,m].z:=75000/((xx*xx)+(yy*yy)+1);}
   pasar3da2d (array3d[n,m],array2d[n,m]);
   end;
 end;


end;
{****/*/*/*/*/*/*/*/********/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*}
Procedure pintA;
begin
   for m:=1 to 40 do
     begin
      for n:=1 to 40 do
        begin
        putpixel(array2d[n,m].x,array2d[n,m].y,5);
        end;
     end;
        ch:=readkey;
end;
{****/*/*/*/*/*/*/*/********/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*}
Procedure pintAcua;
begin
   for m:=1 to  39 do
     begin
      for n:=1 to 39     do
        begin
         cuadrado[1].x:=array2d[n,m].x;
         cuadrado[1].y:=array2d[n,m].y;
         cuadrado[2].x:=array2d[n+1,m].x;
         cuadrado[2].y:=array2d[n+1,m].y;
         cuadrado[3].x:=array2d[n+1,m+1].x;
         cuadrado[3].y:=array2d[n+1,m+1].y;
         cuadrado[4].x:=array2d[n,m+1].x;
         cuadrado[4].y:=array2d[n,m+1].y;
         setfillstyle(1,2);
         FillPoly(SizeOf(cuadrado) div
         SizeOf(Point2d), cuadrado);
        end;
     end;
        ch:=readkey;
end;{****/*/*/*/*/*/*/*/********/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*}
begin
inicializa;
rellena;
pinta;
pintacua;
readln;
end.
```




# FLIGHT FORCE PRO & FIRE CONTROL SYSTEM

## En esta ocasión presentamos un *joystick* especialmente preparado para simuladores de vuelo, además de un sistema de control de fuego que multiplica sus posibilidades.

Se venden por separado pero sólo juntos alcanzan su más alto grado de perfección. **PC Flifht Force Pro** es un *joystick* ideal para usuarios de simuladores de vuelo. Posee cuatro botones de disparo ultra sensibles, disparo automático, control de potencia y centrado automático. También tiene un botón de rotación que te permite moverte por el interior de la cabina de mandos (en caso de que el juego admita esta posibilidad). Por último, entre sus características más destacadas está su control de velocidad.

Además, en un extremo de su base encontrarás dos pequeños dispositivos que son lo que se ha llamado "cuadrantes Megazoom". Acompañado de un software de iniciación, sirve para regular el radio de acción del *joystick* y para asegurar la máxima compatibilidad entre el software y el hardware.

En cuanto a su facilidad de manejo y ergonomía, es un dispositivo cómodo y suave. La base, que posee en su parte inferior una enorme ventosa, es lo suficientemente amplia como para proporcionar una estabilidad óptima. La palanca de mandos se mueve con una suavidad inusitada. Su único defecto es que no puedes realizar con ella giros que multiplican las posibilidades de programas como *Mechwarrior*.

Se trata, en definitiva, de un *joystick* de una calidad media-alta. Sus características propias son más o menos como las de cualquier otro dispositivo similar del mercado; sin embargo, si se une a **PC Flight Force Fire Control System** se convierte en una palanca de mandos fuera de serie.

Este novedoso sistema de control de fuego y aceleración te ofrece siete teclas de disparo programables, además de un visor múltiple que puede convertirse en disparador, lo que significa dos disparos más. Así mismo pone a tu disposición 36 funciones programables.

Sin embargo, lo más interesante de este dispositivo no son sus enormes posibilidades de disparo, sino su palanca de aceleración. En efecto, puedes obtener cuatro distintas posiciones de aceleración. Recomendamos tener la tensión de esta palanca al máximo para percibir convenientemente las cuatro distintas posiciones. Aún así, unas pequeñas lucecitas indican la posición elegida.

Aunque en principio se trata de un dispositivo especialmente apto para simuladores de vuelo, también será muy útil para todo tipo de programas que necesiten un control de aceleración y de fuego, como los programas de carreras y similares.

En cuanto a sus características físicas, posee la misma sólida base que su hermano mayor, con la única y enorme ventosa en la parte inferior. Por último, ambos dispositivos tienen una apariencia sencilla, escapando de los diseños cuasi manieristas de los últimos periféricos del sector. Así, han preferido la calidad efectiva a la pompa y circunstancia de curvas supuestamente futuristas.

P. López

**FICHA:**

**Nombre: Joystick Flight Force Pro**
**Fabricante: Interact**
**Distribuidor: E. Arts**
**Precio: Consultar**
**Valoración: 80**

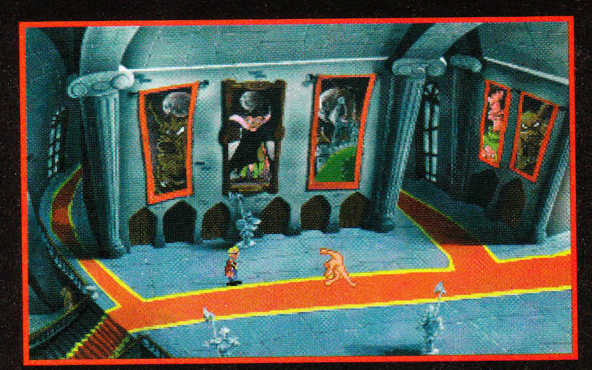
**FICHA:**

**Nombre: Flight Force Fire Control System**
**Fabricante: Interact**
**Distribuidor: E. Arts**
**Precio: Consultar**
**Valoración: 82**



# DRÁSCULA

## TERRORÍFICAMENTE DIVERTIDO



Multitud de escenarios por recorrer.



Una trepidante aventura que te pondrá los pelos de punta.



Multitud de personajes interactivos que te ayudarán a derrotar a Dráscula.




**¡YA A LA VENTA EN TU KIOSCO!**

**Requerimientos:** Procesador 486 DX a 33 MHz, 4 Mb de memoria RAM, VGA, Ratón, Unidad de CD-ROM, MS-DOS 3.0 o superior, Tarjeta de sonido Sound Blaster, Gravis Ultrasound o compatible, 59 Mb libres en Disco Duro.

**POR SÓLO 2.995 PTAS**

CON LA GARANTÍA DE DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

**Solicita DRÁSCULA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 519.23.53 de a 9 a 14 h. y de 16 a 18 h., o por Fax: (91) 413.55.77**

Deseo que me envíen: ☐ DRÁSCULA por 2995 ptas. + 350 ptas. de gastos de envío.
Nombre y apellidos.................................................Domicilio.................................Población...............................
Provincia.......................................C.P ....................Fecha de nacimiento...........................Profesión...............................

FORMA DE PAGO:
☐ Talón a DDM ☐ Contra-reembolso Teléfono ......................................
☐ Giro Postal nº.............................................de fecha..........................
☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma ,
Fecha de caducidad de la tarjeta................Nombre del titular, si es distinto.............................

Rellena este cupón y envíalo a: Digital Dreams Multimedia C/ Vicente Muzas 15, 1º D 28043 Madrid.

# HIT PARADE

**Un nuevo título ha entrado en el puesto de cabeza de la lista. Se trata de la magnífica videoaventura Tomb Raider, que ha desplazado a un segundo puesto al magnífico Mechwarrior 2. La otra novedad de nuestra lista es Rally Championship 2.**

## Tom Raider






La aventura dirigida por la bella Lara Croft ha llegado a nuestra lista por la puerta grande. Y lo ha hecho por derecho propio.

## M2: Mercenaries






Los robots más grandes jamás existidos han descendido pero se mantienen entre los primeros puestos de vuestros gustos.

## Quake






id y su programa Quake, el máximo representante de los arcades 3D, siguen cosechando un éxito en tres dimensiones.

## Broken Sword






Los oscuros e incomprendidos templarios poseen una incontestable fuerza de atracción entre todos los usuarios de PCs.

## Z

5 ↑



Se trata del juego de estrategia que más os gusta en este momento, aunque quizá su título tiemble con lo que se avecina.

## Duke Nukem

6 



En el fondo de todos vuestros corazones, siempre será un gran juego, pero está cediendo sitio a las novedades.

## Screamer 2






Una de las mejores carreras de alta velocidad ha descendido un par de puestos pero todavía no ha llegado a estrellarse.

## Links LS





La simulación de Golf goza de partidarios suficientes como para mantenerse, al menos, en los puestos bajos de nuestra lista.

## F1 Grand Prix 2






A punto está de desaparecer de esta sección, pero ha logrado llegar antes de que se cayese definitivamente la bandera.

## Rally Champ. 2

10 N



Más carreras, pero esta vez mucho más frescas y con bastante futuro. Tiene todas las cualidades para seguir subiendo en la lista.

## LOS MÁS VENDIDOS




Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.




## GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 18

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Dieciocho de nuestra revista:

- **CRISTIAN RODENAS SOLER (Elche, ALICANTE)**
- **JOSÉ ANTONIO GÓMEZ SOUTO (Vigo, PONTEVEDRA)**
- **DANIEL LÓZAR BARBOSA (S. Pere de Rebes, BARCELONA)**
- **ADRIANA SOLÁ MORENO (BARCELONA)**
- **JOSÉ LUIS ZAPATA BORJA (Sagunto, VALENCIA)**

## ¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestro lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

**PC PLAYER -Hit Parade-**
**C\ Aragoneses 7**
**28108 Alcobendas (MADRID)**




## NECRODOME

Magia, misterio y aventura se combinan en este título tipo *Doom* de Mindscape. Si es muy difícil para ti, presiona la T antes de escribir cualquiera de estos códigos:





**excalibur**: Todas las armas.
**smallrocks**: Toda la munición que hay.
**verysmallrocks**: Munición infinita.
**shrubbery**: Equipación completa (botiquín, napalm, etc.).
**swallow**: Tanque de gas totalmente lleno.
**unladenswallow**: Tanque de gas vacío.
**rabbit**: Recarga el escudo.
**igotbetter**: Recarga la salud.



**knight**: Invencibilidad.
**coconuts**: Movimiento lineal (una completa locura).
**grail**: Te da la bandera de Arena.
**camelot**: Conquista la Arena en curso.
**gimmesomesugarbaby**: Todas las armas y equipo.
**alreadygotone**: Todas las Arenas son accesibles.
**antioch**: Mata a todos los oponentes que haya.

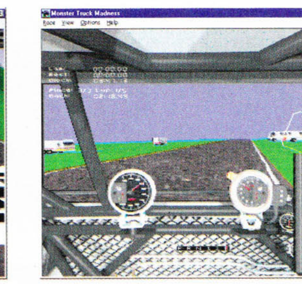
## BATMAN FOREVER

Escribe **LULLABY** cuando la mujer diga que el juego está activado. Gracias a ello podrás elegir el nivel en el que deseas jugar. Además, si presionas la tecla F10 matarás a todos los enemigos que aparezcan en pantalla de golpe y tendrás a tu disposición todas las armas del inventario. De este modo, Batman no necesitará la ayuda de su fiel Robin para lograr acabarse este videojuego.










## MONSTER TRUCK MADNESS

También en este curioso programa del gigante Microsoft han introducido algunos trucos que harán más fáciles tus peripecias con los más grandes camiones que ha visto el mundo. Si tecleas la palabra **TREX**, en lugar de correr con un camión puedes hacerlo con un largo vehículo con forma de dinosaurio "tragacoches". Si además pulsas las teclas Control y 3, verás un enorme plano de persecución que te será de gran ayuda para finalizar la carrera.







## MISSIONFORCE: CYBERSTORM

Si quieres utilizar un código, tienes que escribirlo en una línea del fichero CSTORM.INI, dentro del directorio en el que tengas instalado el juego **CyberStorm**. Ten cuidado al modificar este fichero; si tocas algo que no debes puedes estropear el programa (haz una copia de seguridad del fichero antes de realizar cualquier variación). Después de hacerlo, al cargar el juego aparece un nuevo menú, que variará según el código que hayas elegido.



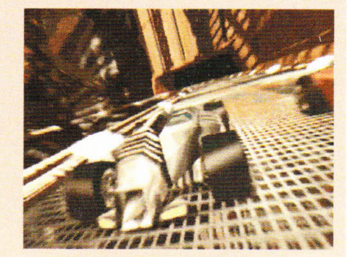
**It's Good To Be The King**: Obtienes muchísimos créditos para la aventura.
**Heal Me**: Te repara todos los pilotos y los Hercs.
**BrownNoser**: Te sube un rango de categoría.
**Herc Me Some More**: Puedes comprar todos los Hercs del inventario.

## MEGARACE 2

Para poder utilizar los trucos que te presentamos tienes que añadirlos al *promt* de MS-DOS, es decir, tienes que escribirlos detrás del comando de arranque del juego. Si quieres utilizarlos todos, escríbelos uno detrás de otro y así se activarán.

**SPEED:** Un coche mucho más rápido.

**MONEY:** Te da 99,999 de dinero cuando empiezas un nuevo juego.

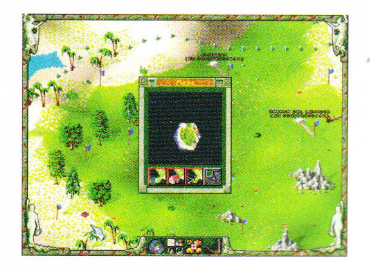


**MAP:** Muestra el mapa de la carrera.

**GAME:** Se salta la *Intro* de la presentación del juego.

**NOLANCE**: No te "dará la tabarra" Lance Boyle, el presentador virtual.

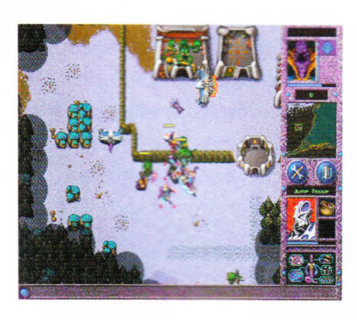


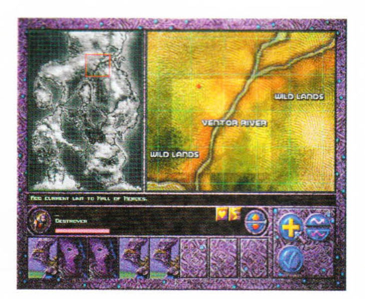




## SETTLERS 2

Con el comando **THUNDER** podrás construir todo lo que te venga en gana. Mientras está activado el mencionado código, aparecerá un signo de exclamación. Si presionas "Alt+F7" se te mostrará el mapa. Ahora sí que no tendrás ningún problema para convertirte en todo un *settler* con este juego de Blue Byte.






## WAR WIND

Si quieres introducir los siguientes códigos en este programa de estrategia tipo *Warcraft* tienes que presionar la tecla "Enter".

**!the sun also rises**: Desaparece el modo *Fog of War*.

**!golden boy**: 5.000 recursos.





## CRUSADER: NO REGRET

La segunda entrega del programa **Crusader** mantiene la posibilidad de introducir comandos para hacerte más fácil la aventura. Aquí tienes unos cuantos de estos códigos:

**JASSICA16**: Una sorpresa de la versión anterior.

**LOOSECANNON16**: Activa todos los códigos.

**CTRL-F10**: Activa la inmortalidad.

**F10**: Te da las armas, energía máxima y todos los ítems que hay.

**H**: Paraliza el movimiento.

**F**: Muestra el borde de los objetos.

**CTRL-V**: Miscelánea: estados de memoria, versión, créditos, etc.

**F7**: Aparece una red en el nivel.

**ALT-F7**: Muestra una red diferente sobre el nivel.

**CTRL-F7**: Muestra todavía otra red.

Parámetros de comandos de línea

-warp x: Salta a nivel x.

-skill x: Cambia el salto de nivel por defecto a x.

-asylum: Aparece el mensaje: "Enabling ENHANCED mode".

-demo: Repite continuamente la *intro*.

Si quieres rellenar toda la munición, simplemente debes quitar el arma que estás utilizando y volver a ponerla: aparecerá cargada.

## TIME COMMANDO

A continuación te vamos a ofrecer todos los códigos del nivel más fácil de esta estupenda videoaventura de Adeline Software, con lo que podrás visitar todos los escenarios que posee sin ningún tipo de problema:

Roma: **YPTERFGZ**
Japón: **NKTOLVIF**
Edad Media: **VMXYICCB**
Conquistadores: **FDQLUGGCC**
Salvaje Oeste: **ZREHQFIR**
Guerras de hoy: **FBTAWPFC**
Futuro: **XZHJFRTU**

## ¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Nos gustaría que colaboraras con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

**PC PLAYER -Trucos Mail-**
**C\ Aragoneses 7**
**28108 Alcobendas(MADRID)**

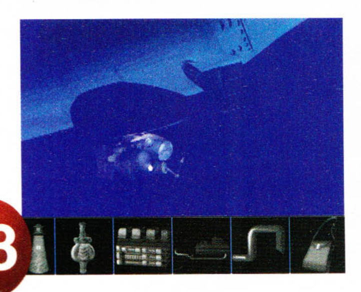



# LIGHTHOUSE: EL FARO DEL MIEDO

**Por fin hemos completado la solución de Lighthouse, una de las últimas producciones de Sierra, que nos ha dado más de un quebradero de cabeza. Como consideramos que es un juego bastante complicado, aquí te ofrecemos unas pistas fundamentales.**

Al comenzar, aparta la silla para acceder a tu escritorio. De la caja que hay sobre él recoge un mechero y lee el diario que hay dentro del cajón. Si escuchas el contestador oirás una llamada de auxilio de Krick; por la ventana verás un rayo que cae sobre el faro. Antes de partir hacia él, coge las llaves del coche del cajón de la mesilla que está bajo la ventana y añade a tu inventario el paraguas y la bolsa que están colgados del perchero. Utiliza la llaves con el coche para ir en busca de Krick.

En el faro coge la carta del buzón y ve a la puerta. En un farolillo cerca de ella hay una pequeña que debes recoger. Ya en la puerta, mira hacia el suelo; debajo de una de las macetas encontrarás la llave. De aquí en adelante unas veces tendrás que arrastrar objetos o mecanismos y otras bastará con pulsar sobre ellos. Antes de entrar en el faro ve hacia la parte derecha del exterior de la casa y llegarás al armario de conexiones de las luces; para abrirlo utiliza la llave pequeña. Conecta todos los interruptores menos el tercero, que de momento no se queda fijo; coge la palanca y entra en la casa.





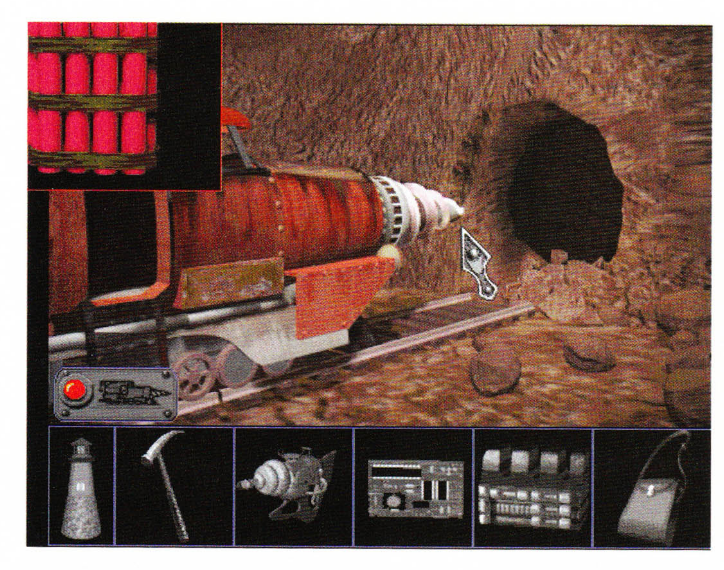
Hacia la izquierda te encontrarás con la cocina: lee los papeles que hay sobre la encimera y coge un bote de leche de la nevera. En la segunda estantería de la librería hay una brújula que es fundamental a lo largo del juego y por tanto debes recoger. Atraviesa el pasillo hasta la habitación de Amanda, coge el soldadito de plomo del suelo y toca a la niña; cuando empiece a llorar dale el bote de leche. A la derecha hay una mesilla con papeles que hay que leer. Antes de dejar a Amanda recoge el despertador de la mesa. A partir de este punto en cualquier momento Amanda va a llorar. Cuando empiece, deja lo que estés haciendo y ve a su habitación para ver cómo la secuestra el hombre oscuro, que huirá a través de una puerta dimensional. En esta solución no debes seguirle, aunque esto no quiere decir que no puedas acabarlo si lo haces.

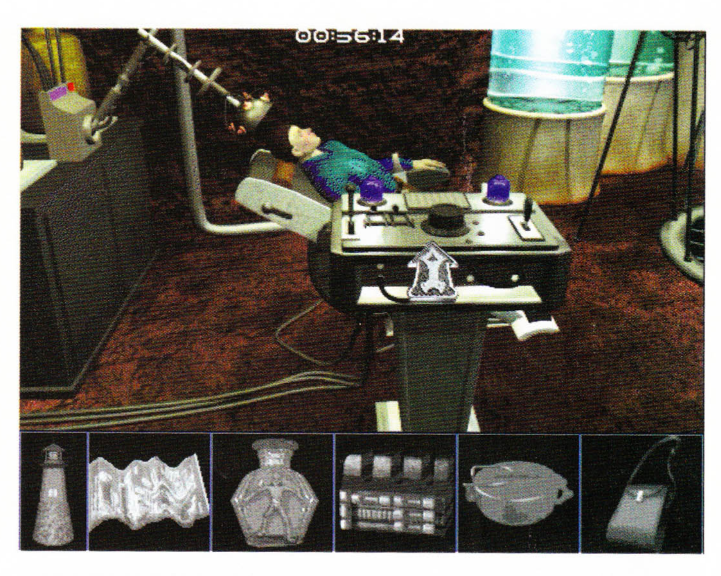
### LA CAJA FUERTE

En el estudio mueve los libros de una de las estanterías hasta que descubras una caja fuerte. A tu izquierda hay un mueble del que debes coger un pájaro mecánico, una colección de conchas y dos joyas en forma de lágrima. Del cajón superior del escritorio coge el abrecartas y abre la carta. Al final de la misma está la combinación de la caja fuerte: 5-18-28. Úsala empezando con 5 derecha, 18 izquierda (recuerda pasar por 0) y 28 derecha. Coge el mando del interior y lee los documentos. La fecha que figura en la página 59, 8-24-96 es la clave de la puerta del laboratorio.

Abre el escritorio y coge los papeles que hay sobre él. A continuación acércate al cubo y gira la llave de una de sus caras. Después de que se abra el panel pulsa los bloques claros de arriba abajo y derecha a izquierda. Cuando acabes podrás mover algunos de los bloques oscuros hasta descubrir un botón rojo, que debes pulsar. Gira el cubo, pulsa un gran botón rojo, el saliente de una de las caras adyacentes y de nuevo el rojo: se








abrirá un cajón. Coge la llave y pulsa el botón rojo otra vez; un nuevo panel se abrirá ligeramente ante ti.

Pulsa la parte inferior derecha de la abertura y aparecerá un *puzzle* de un pájaro que debes resolver. La forma más sencilla es colocar primero el círculo central y luego el resto del pájaro. Al acabar aparece un papel con cuatro símbolos. Anótalos para más adelante.

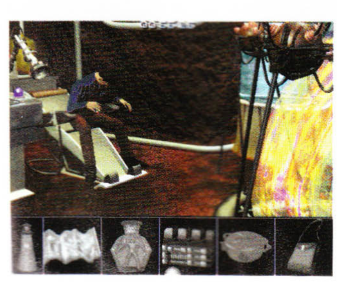
Ahora, girando otra llave y pulsando en otro botón del cubo, se abrirá un panel que dejará al descubierto unos peces. Empuja las cuatro placas azules y el pez inferior, a continuación las grises y luego el otro pez. Mete la llave en la cerradura que aparecerá. Esto es todo lo que se puede hacer de momento con este cubo.

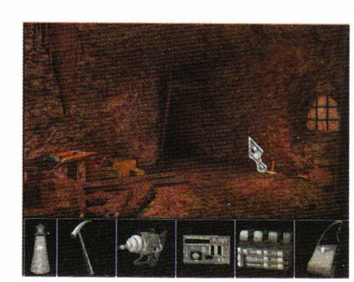
Entra en el laboratorio de Krick usando el código 82496. Acércate a una gran máquina banca y roja y enciéndela. En la caja blanca que hay sobre la mesa hay unas bombillas verdes para el faro de las que debes coger una. Si quieres abrir la caja tienes que utilizar dos veces la palanca que recogiste en el exterior de la casa.

Coge el soldador, un fusible y el cable negro que están sobre la mesa con las herramientas y lee los papeles. Ábre el panel de la izquierda de la caja de control, quita el fusible fundido y coloca el nuevo. Ahora sustituye el cable quemado por el que está en el inventario y suelda ambos extremos.

En la unidad de control hay que encender los ocho interruptores blancos y mover la palanca izquierda para elevar la luz del faro. Sube por la escalera de madera y rompe el candado de la trampilla golpeándolo repetidamente con la palanca.

Cuando hayas alcanzado la parte superior del faro tienes que abrir la lente y sustituir la bombilla fundida que hay por la nueva que traes. Si miras sobre la lente verás un cable desconectado; únelo con el cuerpo de la lente y vuelve al laboratorio. Coge otra luz de la caja blanca y pulsa en la opción de reiniciar en el ordenador que está frente a la unidad de control. Da la vuelta y utiliza la segunda palanca para crear una puerta dimensional. Ya puedes acceder al mundo paralelo.





## LA TORRE OSCURA

Localiza el embarcadero que hay en la playa. En ésta coge al menos dos piedras pequeñas. En la arena del embarcadero recoge la botella, saca el corcho y lee el mensaje: contiene las coordinadas 20° Norte y 118° Oeste. Al final del muelle hay una barra de metal.

Actúa con rapidez. Abre la puerta y ve al escritorio. Coge la llave que hay en un pequeño cajón en la parte inferior derecha. Date la vuelta y cierra la ventana con esta llave. Si no lo haces rápido entrará un hombre pájaro y se llevará unos objetos indispensables para acabar la aventura.

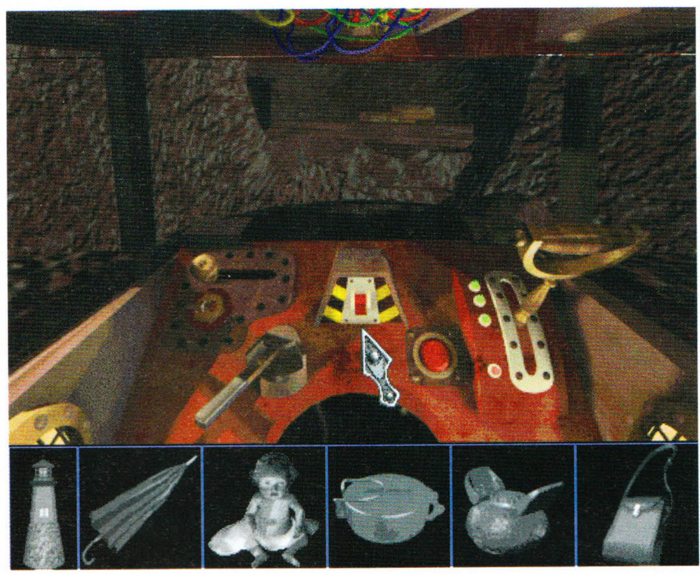


Camina hasta la torre. En la entrada pulsa en el círculo gris de la izquierda e introduce la barra en el orificio. Utiliza los controles de la derecha para manejar el gancho; el objetivo es conseguir que descienda hasta la parte inferior. Cuando llegue, se activará un puente levadizo.

Sube por la torre hasta llegar a una verja verde con un pájaro. No pases o tendrás problemas. Tienes que sacar la llave de la espalda del soldado de plomo y colocarla en el pájaro mecánico que cogiste en el estudio de Krick. Pon el pájaro dentro del reloj de cuco y empuja el péndulo. El pájaro mecánico volará.

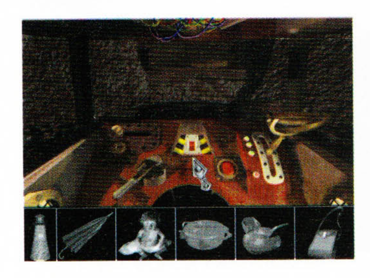
En el escritorio abre el cajón izquierdo y hazte con la llave que hay entre las fichas tercera y cuarta. El cajón central contiene un mango de metal, el objeto que quería llevarse el hombre pájaro. Después de remover el interior del cajón superior izquierdo puedes recoger un muelle. También tienes que leer los pergaminos que están en la parte superior. Utiliza la llave para abrir el cajón derecho, junto a la calavera, y coge el silbato que hay allí. Por último, mueve el vaso transparente y el naranja a otras estanterías y coge el objeto en forma de bombilla de detrás de la vitrina.





Empuja la cabeza del cadáver que está en la silla y coge su medallón. Fíjate en la escalera que está en el techo; necesitas un mando a distancia para que baje. Sal de esta habitación y entra en la otra de la torre.

Camina por el pasillo hacia el hombre pájaro. Cuando te acerques cerrará una verja con una palanca situada a su izquierda. Después de que se cierren las verjas, tira una piedra contra el hombre

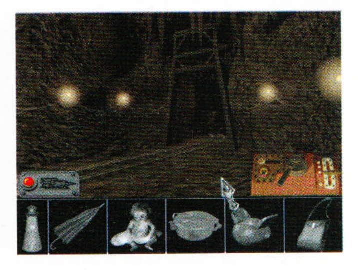


pájaro y otra contra la palanca para que se abra la puerta. Cuando entres en la habitación cierra la ventana.

Coge la llave de cuatro puntas que se encuentra encima de la mesa grande, así como un puñado de tuercas y tornillos. El mando a distancia está sobre la mesa pequeña; cógelo también y ponlo sobre la mesa con el brazo articulado. Activa éste para que abra la parte posterior del mando. Con la llave que acabas de coger aprieta las partes flojas y coloca el muelle reemplazando el defectuoso. Cierra el mando utilizando de nuevo el brazo.

Vuelve a la habitación del muerto y mira hacia la escalera. Pulsa el botón cuadrado de la izquierda y luego el central del mando a distancia. Sube las escaleras y coge las dos ruedas dentadas del suelo. Coge la llave Allen del escritorio y la manivela que cuelga del poste de madera.

Acércate a la unidad de control, inserta las dos ruedas y coloca la manivela. Usa la llave Allen en la unidad



de la pared y empuja la palanca. El avión murciélago bajará por la rampa. Da catorce vueltas en el sentido de las agujas del reloj a la manivela y entra en la cabina del murciélago. Pulsa el botón marrón y tira de la palanca para despegar.

## EL TEMPLO DEL SOL

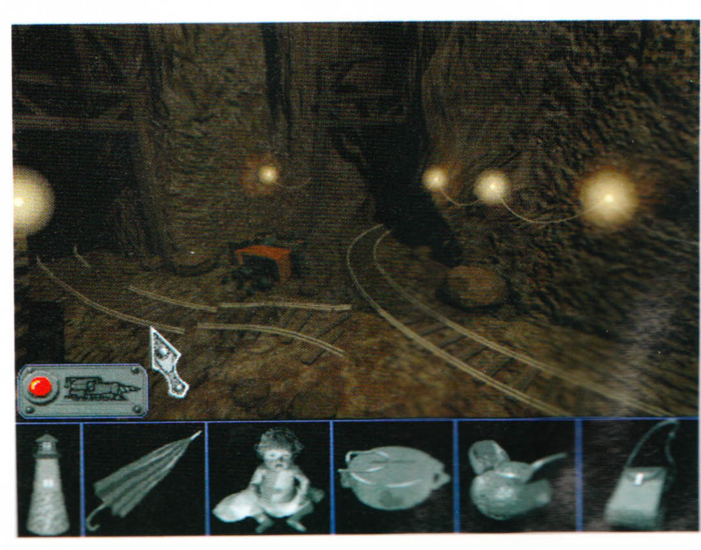
Sube en el ascensor y entra por la puerta que encontrarás frente a ti. En la habitación aparecerá Lyril. Habla con ella hasta que mencione tuercas y conchas. Dale tus tuercas y tus conchas y sigue hablando con ella hasta que empiece a repetirse. Cuando vayas a irte dirá que tiene más cosas que decir. Escúchala un poco y enseña la carta que encontraste en la botella de la playa.

Si tiras de la palanca del pedestal central Lyril te dirá que todavía no confía en ti lo suficiente para darte acceso. Sal al recibidor y ve a la habitación de la derecha. Hay una criatura en forma de cebolla en el centro de la habitación. Haz sonar las campanas de la izquierda y a continuación las de la derecha. Cuando abra los ojos repite la secuencia y la parte superior de la criatura se abrirá.

Empuja las palancas horizontales hasta que muestren una ranura vertical. Tira de la palanca grande hacia ti, repite la secuencia de las campanas y luego tira de la palanca en espiral de la izquierda. En la parte inferior aparecerá un disco. Cógelo y ve a la habitación de la izquierda.

Pon el disco en la plataforma azul, pulsa el botón y escucha la grabación de Lyril. Vuelve a la habitación central; si Lyril no está llama a las puertas para que salga. Ve a la consola de madera de la izquierda y traslada el imán hacia la izquierda. Cuando aparezca el hombre pájaro y ataque, Lyril baja la palanca izquierda repetidamente hasta que el hombre quede atrapado por el imán.

Si ahora hablas con Lyril te dirá que confía en ti, y muchas cosas más que deberás oír. Tira de la palanca central y descenderás hasta una nueva habitación. Coge un circuito impreso de una caja enfrente tuyo; en otra hazte con un extraño objeto con tres patas que salen de un cuerpo cuadrado. De unas cajas de madera coge tres piezas que servirán para arreglar el generador del



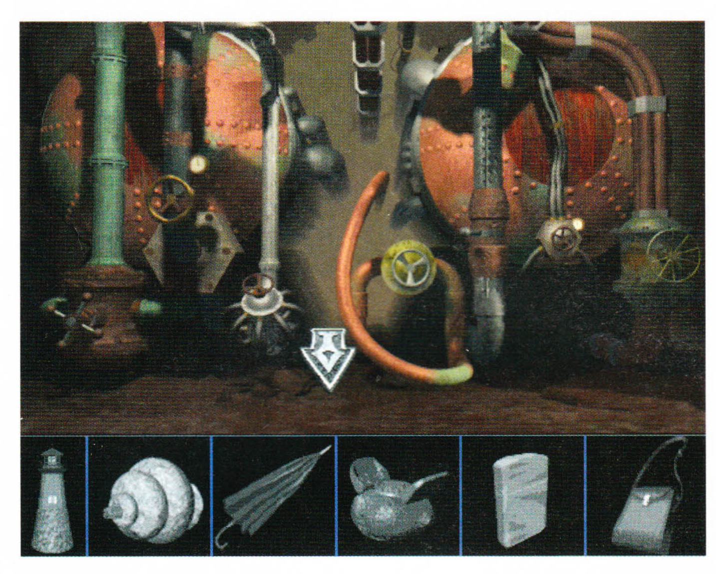
templo. Por último une a tu inventario el diagrama que cuelga de una de las paredes. Pulsa en la unidad de control los botones izquierdo y derecho y anota las coordenadas que aparecen en pantalla: 22.01° Norte 119.11° Oeste; son las coordenadas del volcán. Empuja dos veces la palanca para subir al último piso del templo; Lyril se reunirá contigo allí arriba.

A un lado de la habitación verás tres módulos de energía: enchufa el de la izquierda. Ve a la unidad de control principal y empuja la palanca central. Activa el interruptor

De nuevo en la parte central, mueve la palanca de la derecha y vigila el estado de la aguja. Cuando llegue a la línea roja vuelve a pulsar en la palanca; si fallas, carga de nuevo la partida e inténtalo otra vez. Vuelve a empujar la palanca que hay bajo el monitor y se creará una puerta dimensional en la plataforma. Regresa al faro después de oír un nuevo discurso que pronuncia Lyril.

## OTRA VEZ EN EL FARO

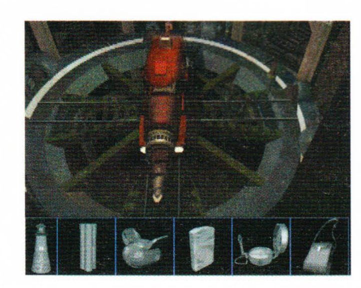
Sal del laboratorio, entra en el estudio y acércate al cubo. Pon el medallón que cogiste del cadáver sobre el disco

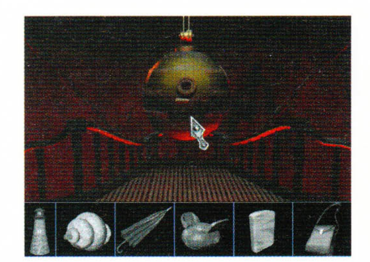


de la derecha y enciende los cuatro monitores de la izquierda y el de la derecha. Éste tiene dos diales; gira el primero hasta que aparezca la imagen del faro y luego el segundo hasta que veas el laboratorio de Krick.

Pulsa el botón negro que está sobre el segundo dial para fijar el destino. La pantalla cambiará a rojo y negro. Mira la parte baja del centro de la consola, tira de la palanca de la izquierda para extender la plataforma y luego la de la derecha que abre la azotea. Presiona el botón inferior izquierdo y centra las líneas del monitor en el círculo central. Conecta los dos pequeños interruptores que hay sobre el monitor y empuja la pequeña palanca derecha que está bajo él.

gris seguido de las joyas en forma de lágrimas. Pulsa el botón superior y aparecerá una serie de dibujos en unas circunferencias que forman un cilindro. Alinea cuatro formas iguales hasta que oigas un clic y repítelo con el resto. Para terminar, coloca la secuencia de símbolos que salió anteriormente del cubo; suele ser círculo, triángulo, cuadrado y cruz. Por fin has acabado con el cubo y aparecerá un pequeño frasco que debes recoger.





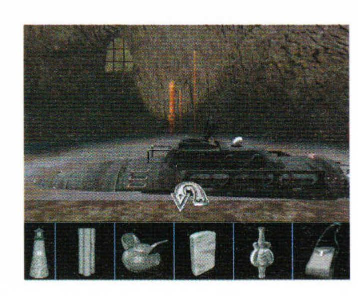
Vuelve al laboratorio y sube hasta el faro para reemplazar la bombilla verde que hay en el interior de la lente. Coge la última bombilla de la caja y vuelve a arrancar el ordenador. Empuja la palanca y entra en la puerta dimensional.

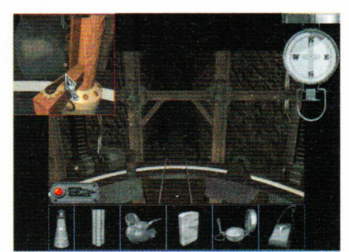
Dentro de la torre baja por el pasillo que hay junto al taller del hombre pájaro. En el muelle hay una grúa y una plataforma en el agua. Con ayuda de la grúa debes situar los dos pesos de la izquierda sobre la plataforma, y a continuación tirar del aro de metal que está entre las ubicaciones originales de las pesas. Esto provocará que se abra la puerta. Camina hacia el submarino, gira la rueda para extender la pasarela y sujeta la rueda con el seguro metálico de la parte superior de la máquina.

## EL SUBMARINO

Abre la escotilla del submarino y entra. Ve a la parte delantera y gira la llave que hay bajo la rueda. Coge la palanca del inventario y colócala en el agujero cilíndrico de la derecha. Esta palanca se encarga de controlar la velocidad del submarino.

Las tres llaves de la izquierda controlan, de arriba abajo, el motor, el ordenador de navegación y el control de profundidad. La llaves de la derecha controlan las esclusas; asegúrate de que las dos están apuntando hacia





arriba. Las llaves de la izquierda se encuentran apagadas cuando están planas y encendidas cuando las ves de canto.

Para poner en marcha el submarino gira la llave inferior, retrocede y ve hacia la izquierda para controlar el ordenador de profundidad. Baja las dos palancas pequeñas y gira la primera rueda. El agua empezará a entrar en el tubo izquierdo. Cuando llegue a la línea azul gira la segunda rueda y el submarino se hundirá.

Ahora gira la llave superior y ve a la parte posterior del submarino. Abre la puerta y entra en la sala de máquinas. Empuja la gran palanca que hay a la derecha: se encenderán los motores.

Cuando éstos estén funcionando gira la llave central. Después de hacerlo ve al centro del submarino. Si lees la carta de navegación obtendrás las coordenadas del naufragio. El mapa está en el tubo de la derecha, y las coordenadas son mucho más precisas que las que había en la nota de la botella.

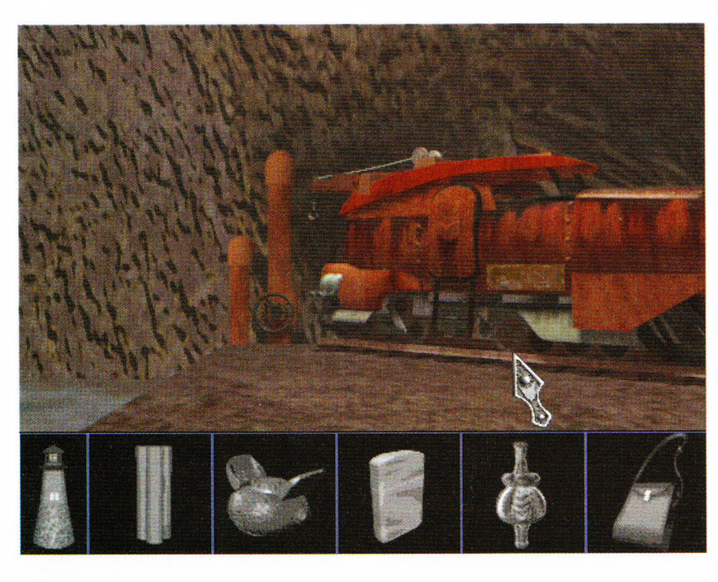
Pulsa en el globo que hay junto al teclado numérico: se abrirá, revelando un monitor. Introduce las coordenadas 20.67° Norte 118.96° Oeste y pulsa "Enter". La posición del naufragio aparecerá en el globo. También tienes que introducir en él las coordenadas del volcán, que son 22.01° y 119.11°. Pulsa en el globo la posición del naufragio (las coordenadas aparecerán de forma automática) y pulsa la tecla "Enter".

Vuelve a la parte anterior del submarino y empuja la palanca que gobierna la velocidad. El submarino se dirigirá hacia el naufragio.

## VIAJE SUBMARINO

Baja por las escaleras del submarino y entrar en otro más pequeño. La primera palanca cierra la escotilla y la segunda libera el submarino. Gira a la derecha y tira del control de profundidad hacia abajo. Con el interruptor de la derecha activa los controles del brazo del submarino y de navegación. La bola central dirige el submarino y la palanca derecha lo mueve.

Hay dos maderas que impiden abrir la caja. Usa el brazo del robot para mover el inferior. Vuelve a girar hacia la izquierda. En este sector debes colocar el gancho en el agujero que hay frente a ti; cuando lo consigas, la otra madera se caerá. Abre la caja fuerte y recoge el objeto que hay dentro de ella. Cuando hayas acabado, el submarino volverá automáticamente al interior del otro.



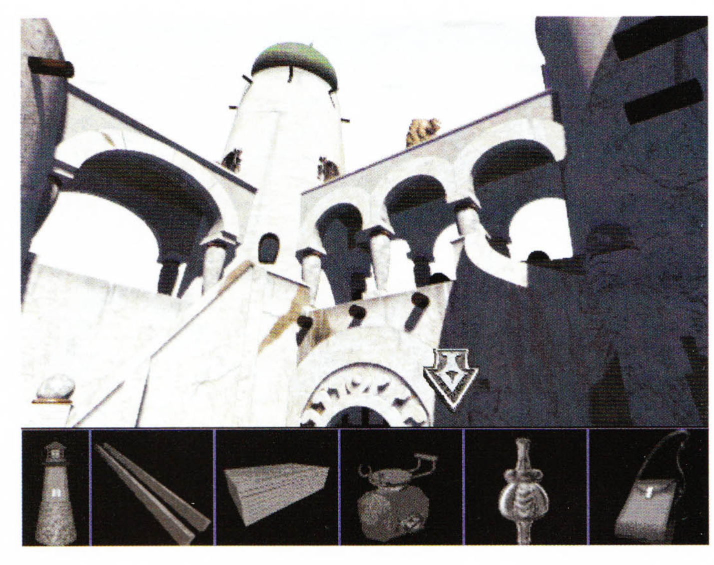
Una vez hayas conseguido sumergirte, realiza los siguientes movimientos: pon la bola a la derecha y tira de la palanca, de frente (sin mover la bola del centro), derecha, derecha, derecha y de frente. Cuando el submarino se sitúe encima de la cubierta del barco tira de la palanca de inmersión de nuevo para entrar en el casco del barco.

Muévete dos veces hacia la izquierda hasta que veas un gancho; cógelo utilizando el brazo del submarino. Una vez tengas el gancho, asciende de nuevo y realiza la siguiente secuencia de movimientos: izquierda, izquierda, de frente, izquierda, izquierda, y por último avanza recto. Ahora verás una calavera, asciende y gira hacia la izquierda para ver una caja fuerte.

Ve a la cabina y gira la llave de contacto del submarino; a continuación enciende los motores de la parte trasera de la nave. En la computadora de navegación selecciona la posición central, que corresponde a la isla de la fortaleza. Empuja el control de velocidad y sal del submarino por la escotilla.

## LA FORTALEZA

Gira hacia la derecha; en el muelle verás una caña de pescar, hazte con el hilo para coger el pez que se encuentra enganchado en el anzuelo. Introdúcete en la fortaleza y atraviesa la primera habitación hasta que llegues a la sala de máquinas. Verás una máquina con una palanca a la izquierda y una barra que se extiende hacia la derecha; empuja la palanca. En la máquina con la base de

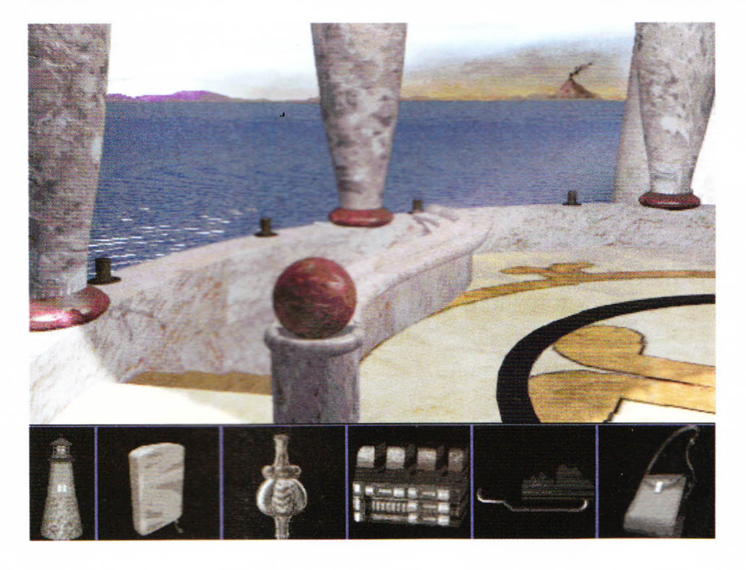


ladrillo mantén pulsada la palanca para elevar los molinos de viento. Utiliza las demás si quieres conseguir electricidad. Entra en la habitación donde están las máquinas de serrar.

Enciende la sierra longitudinal y corta dos listones. Con la otra sierra (la de la cabeza con cuernos) corta todas las tablas que sea posible. Con estas maderas tienes que construir un puente que te lleve hasta el otro lado del túnel que se encuentra en penumbra. Esto hazlo más tarde, porque de momento un monstruo aparecerá y lo destruirá.

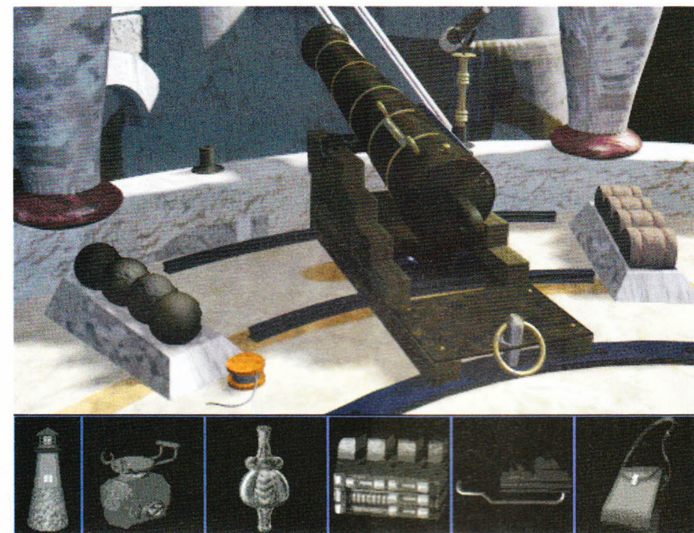
Vuelve a la sala de máquinas y sube por las escaleras hasta la torre. Sigue ascendiendo y verás un gancho arriba. Ensarta el pez en él; el monstruo vendrá a por el pez más tarde. En la torre abre la puerta que está entre los pedestales: verás al monstruo. Gira y fíjate en la cerradura que hay al pie de la estatua.

Mira por la ventana de la sala de las sierras hasta que veas al hombre oscuro jugando con el monstruo. Aléjate de la ventana y vuelve a mirar por ella hasta que consigas ver al monstruo caminar hacia la parte derecha de la parte superior de la







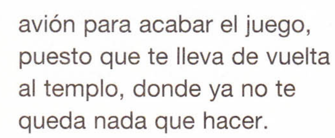


fortaleza. Cuando desaparezca por allí ve al pasillo oscuro y construye un puente. Para conseguirlo coloca primero los dos listones y encima de ellos las tablas.

Atraviesa la fragua y sube por las escaleras hasta la torre. Mueve el cañón hacia la derecha, coge pólvora y una bola de cañón. Abre el cañón y coloca dentro la pólvora y la bola. Corta un trozo de mecha y colócala al principio del cañón. Comprueba con el telescopio que el monstruo esté en el centro de la torre y dispara el cañón encendiendo la mecha con el encendedor. Tus problemas con el monstruo han acabado.

Baja a la fragua y coge un poco de madera, carbón, unas barras de metal y un molde. Pon la madera y el carbón en la chimenea y préndelos con el mechero. Coloca las barras de metal en el caldero y el molde en el centro de la mesa. Empuja la palanca para fundir el metal, espera unos treinta segundos y vuelve a tirar de la palanca para recuperar el metal fundido. Aprieta el botón para verterlo en el molde y tira de la otra palanca para meter el molde en el agua y enfriar la fundición. Recupera el molde y recoge la pieza que has fabricado. Vuelve a la sala de máquinas y sube hasta la torre, sal por la puerta que vigilaba el monstruo, entra en la otra torre y verás un avión.

Coge la llave que está encima de la mesa, abre el compartimento que se encuentra bajo la estatua y recoge el objeto de su interior. En el avión, cambia la pieza rota por la que has fabricado. Empuja la palanca que está junto a la mesa. Cambia la polaridad de la alimentación y enchufa la energía. No hace falta utilizar el

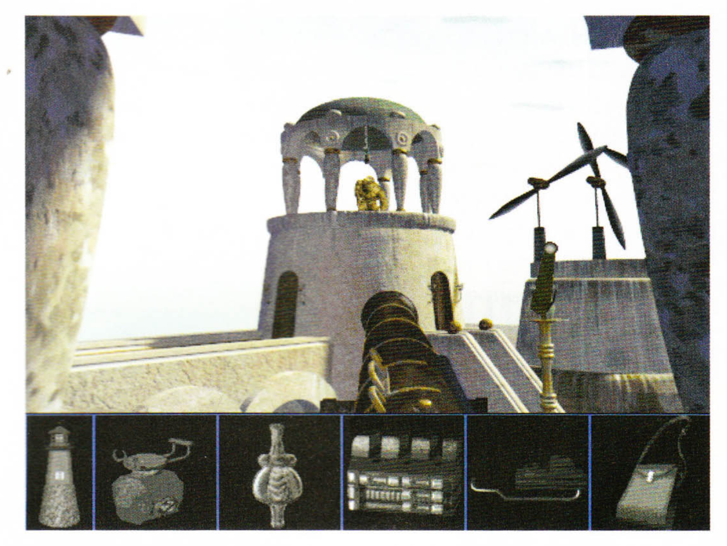


avión para acabar el juego, puesto que te lleva de vuelta al templo, donde ya no te queda nada que hacer.

Sal de la fortaleza y vuelve al submarino. Enciende el contacto y los motores, selecciona en la computadora de navegación las coordenadas en las que está el volcán y viaja hasta allí.

### DENTRO DEL VOLCÁN

Gira hacia la izquierda para ver al hombre oscuro por la ventana. Abre la caja de herramientas del tren y coge la cizalla y la dinamita. Ve hasta la verja y corta el candado con la cizalla. Sube al tren y enciende el interruptor de la parte trasera, ve a la cabina y enciende el motor con el botón rojo. Empuja la palanca para avanzar y tira de ella para recular. De momento, avanza con el tren hasta que se detenga automáticamente.





Un botón rojo aparecerá indicando que está disponible una vista exterior: utilízalo. Acércate a la máquina verde y empuja la palanca para elevar el tren hasta la red principal de vías. La zona en la que te encuentras la denominaré a partir de este momento, para simplificar, zona principal.

De momento avanza con el tren y, cuando aparezca el botón de vista exterior, detenlo. Escoge la vista exterior y acércate a la caja que está en el centro del túnel. Coge la barra metálica de dentro de la caja y la llave inglesa del tren. Ahora inserta la barra en el control del cambio de agujas y ajústala con la llave inglesa. Vuelve con el tren hasta la zona principal.

Sitúate en la vista exterior y abre la brújula. Localiza un pequeño pilar que tiene una anilla: tira de ella. Gira la palanca y coloca el tren mirando hacia el norte. Avanza y coge la vía de la izquierda empujando la palanca de la izquierda. El hombre oscuro tirará unas rocas sobre la vía y el tren se parará. Coloca la dinamita en las rocas y haz que explote con el mechero. Avanza de nuevo y el tren se volverá a parar; ve hasta unas puertas verdes cerradas que conducen al laboratorio del hombre oscuro. Vuelve al tren y regresa a la zona principal.

Ve hacia el este. Cuando pases la intersección espera unos segundos y recula; rápidamente cambia la vía para tomar la intersección. El tren se parará solo, baja de él y acércate hasta la jaula en la que está encerrada Amanda. Tira de la primera palanca y de momento no toques nada más. Gira hacia la derecha e inserta tu paraguas en el agujero para evitar que se cierre la trampilla. Entra y acércate hasta Amanda. Retrocede y recoge el paraguas antes de volver al tren.

Desde la zona principal dirígete al norte y continúa por la vía de la derecha. Has abierto la puerta que te impedía el paso desde la zona anterior. Baja del tren cuando se pare. Llegas a una habitación llena de tuberías; no toques nada y ve a la habitación de la derecha. Gira otra vez a la derecha y verás que la pasarela está cortada. Tira del extremo con el paraguas y coloca el cerrojo de la parte derecha.

Cruza la pasarela y alza la esfera. Sube al vehículo y baja con él al interior del volcán. A medida que lo hagas verás una serie de tuberías con unas llaves de paso. Conecta la primera, la segunda, la cuarta y la sexta. Baja hasta el final y una esfera que se ha abierto deja al descubierto un objeto que debes recoger. Vuelve a subir y a medida que lo hagas coloca las llaves como estaban antes de bajar.

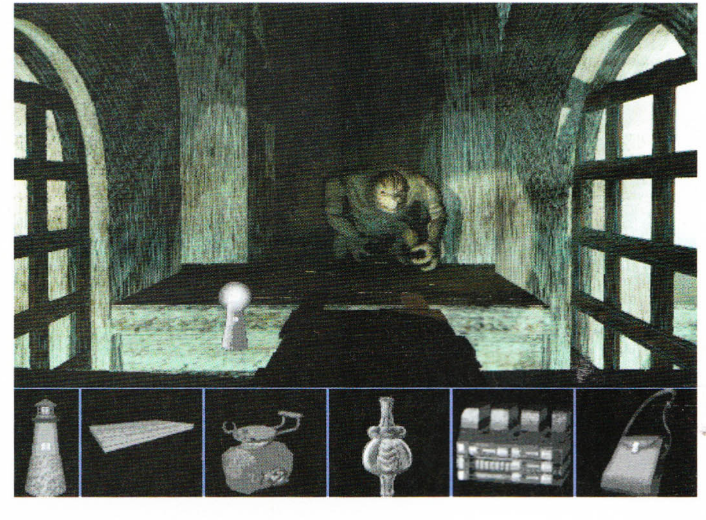
### EL RESCATE DE AMANDA

En las salas de tuberías gira la tercera y la séptima rueda. Vuelve hasta la zona principal y ve hacia el este. Repite el recorrido hasta la zona en la que está Amanda, coloca el paraguas en el mismo sitio y gira la rueda de la tubería plateada. Tira de la palanca de la derecha para activar el imán dos veces. Pulsa el botón para recoger una roca y empuja las palanca dos veces. Suelta la roca y ve a recoger al bebé.

Vuelve a la zona principal y pon el tren mirando hacia el este. Recula hasta la intersección de las tres vías y avanza hasta pasar la intersección. Vuelve a recular y cambia de vía. El tren se parará al borde de un puente levadizo. Elige la vista externa, baja el gancho y luego súbelo para bajar el puente.

Sigue reculando hasta que aparezca el botón de vista exterior; entonces para el tren inmediatamente. Observa la vía estropeada, coge los alicates del tren y quita el raíl defectuoso. Ahora coge uno en buen estado y sustituye el hueco en la vía. Vuelve a la zona principal y hacia el este. Avanza y elige la vía de la izquierda. Cuando el tren se pare haz un agujero en la pared con la punta del tren, esto se logra con el botón central de la consola.

Anda por el agujero, hazte con la pieza de madera de la mesa y monta el arma siguiendo las instrucciones del diagrama del inventario. Si lo haces bien, el cañón debe emitir un pitido. Vuelve a la zona principal y ve hacia el norte por la vía de la derecha. En la habitación de las tuberías, gira la cuarta rueda para abrir la puerta del laboratorio del hombre oscuro.



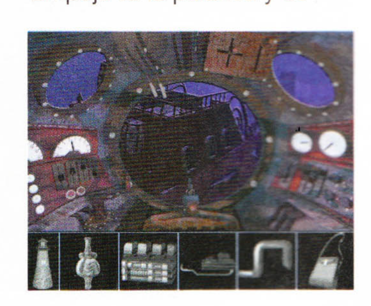
Ve desde la zona principal por el este y escoge la vía de la izquierda. Coge el martillo y la dinamita del compartimento del tren. Coloca el circuito impreso en la dinamita y une el despertador: has activado una bomba y el reloj está en marcha. Atraviesa el agujero, atraviesa el pasaje de la izquierda y prepara el arma. Abre la puerta y avanza una vez.

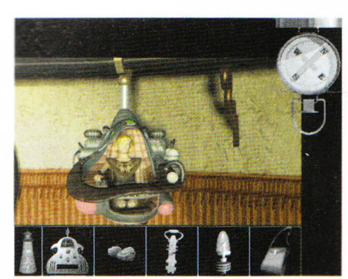
Espera a que el hombre oscuro haga su trabajo. Cuando se dirija a la palanca de la derecha, dispárale. Empuja tú la palanca y se abrirá un portal dimensional. No olvides mirar al hombrecillo en la botella.

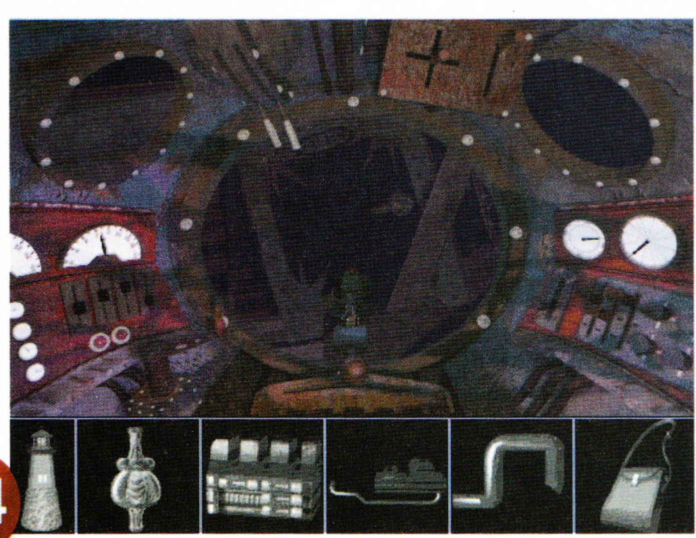
Rompe la cerradura del baúl con el martillo y coge el plano azul que hay dentro. Ve al panel de control que hay junto a Krick y empuja la palanca de la izquierda. Enciende el segundo interruptor y ajusta el dial a su segunda posición. Tira tres veces de la palanca de la izquierda para despertar a Krick.

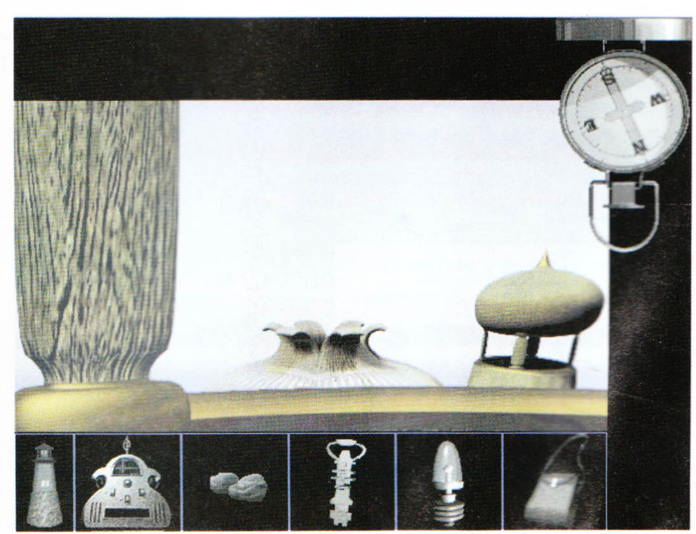
Entrégale los planos y a Amanda. Atraviesa el portal y por fin todo habrá terminado. Esperamos que esta solución te haya servido de ayuda.

A. L. Mozún





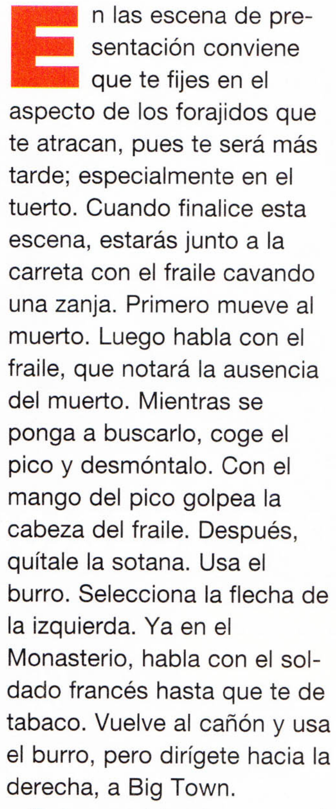







# 3 SKULLS OF TOLTECS

**No tienes tiempo que perder. El secreto tesoro de los toltecas te está esperando al final de esta sorprendente y divertida aventura. Siguiendo cuidadosamente estos pasos lograrás ponerle término.**

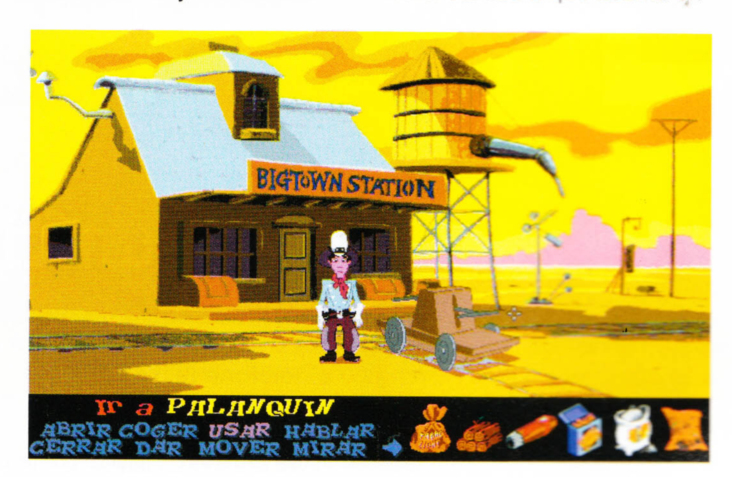


En las escena de presentación conviene que te fijes en el aspecto de los forajidos que te atracan, pues te será más tarde; especialmente en el tuerto. Cuando finalice esta escena, estarás junto a la carreta con el fraile cavando una zanja. Primero mueve al muerto. Luego habla con el fraile, que notará la ausencia del muerto. Mientras se ponga a buscarlo, coge el pico y desmóntalo. Con el mango del pico golpea la cabeza del fraile. Después, quítale la sotana. Usa el burro. Selecciona la flecha de la izquierda. Ya en el Monasterio, habla con el soldado francés hasta que te de tabaco. Vuelve al cañón y usa el burro, pero dirígete hacia la derecha, a Big Town.

En los establos, busca en el cubo de madera y verás un tornillo. Sube la escalera. Mueve la señal con la "P" y vuelve abajo para recogerla. Sal del establo y ve a la izquierda, hacia el pozo. Habla con el hombre que cayó en él. Ve a la estación de tren. Entra en ella y habla con el telegrafista. Mira el mensaje que hay en la tira de papel. Sal de la estación y dirígete a la izquierda. Abre el cajón que está junto a la tienda. En su interior encontrarás unos leños.

En la cárcel local habla con Mortimer Pettyboom. Sal de la cárcel y ve al *saloon*. Un altivo vaquero te impedirá el paso. Habla con él y dile que estudiaste en su misma escuela. Para que se lo crea tendrás que indicarle que Mortimer Pettyboom era el tonto de la clase. Entonces te dejará acceder al *saloon*. Una vez dentro, habla con el camarero y con el *sheriff*. Deberás conseguir del *barman* una botella de whisky vacía, de gran utilidad más tarde. Cuando la tengas, examínala para encontrar la dirección de la fábrica.

Habla con el matón. Sube la escalera y abre la puerta de la derecha. Necesitas que la bailarina te diga dónde esconde su amiga el dinero). Mira a través de la cerradura de la puerta de la izquierda. Sal del *saloon*. Habla con la bella damisela que asoma en el balcón sobre Dickson (cuando te pregunte por su aspecto, responde las opciones CEBD). Seguidamente habla con la anciana que hay junto al saloon. Ve a la tienda y dile al tendero que su madre lo llama. Cuando salga, coge café, azúcar, zanahorias, cigarros y galletas.




Vuelve al establo. Dale la zanahoria al burro y coge el sombrero de su cabeza. Ve a la Iglesia y habla con el sacerdote. Abre la puerta de la derecha e intenta coger el recibo que hay sobre la mesa (no te dejará). Ve a la cárcel de nuevo y dile a Mortimer que la cafetera no pertenece a la cárcel; él te dejará cogerla (dile que pertenece al *saloon*). Usa el café en la cafetera.

Ve a la entrada de la estación de tren, usa el tanque de agua con la cafetera y el tornillo en la vagoneta. Ve al banco, junto a la puerta de la cárcel. Habla con el cajero y pide prestado algo de dinero. Intenta abrir una cuenta bancaria. Vuelve a la estación y usa la vagoneta. Conduce hasta el cementerio. Una vez allí, coge la cuerda. Habla con el loro. Dale las galletas al loro y, mientras se las come, cógelo. Usa el pico; tendrás que montar el mango con la parte superior, en la parte de tierra que indica como muy fértil. Mira los surcos. Sal del cementerio y dirígete hacia el campamento indio. Coge el cuchillo. Entra en la tienda más próxima a través de la raja que existe en uno de sus lados. Coge las botellas, así como una nube mágica. Coge la vela y sal de la tienda.



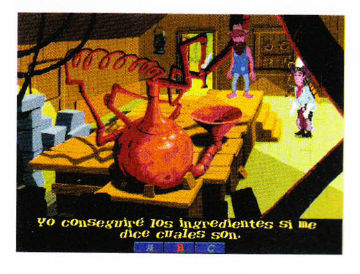




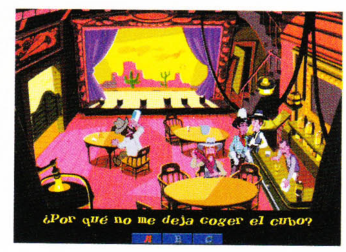


Habla con el apache que hay junto al tótem. Habla con el indio que está haciendo guardia en la puerta de la tienda. Te pedirá que le des algo a cambio de poder pasar. Ve al mapa y dirígete al bosque. Allí se encuentra la fábrica de whisky. Coge la tela del globo colgada del árbol (pulsa sobre ella dos veces).

Entra en la casa y coge la caña de pescar. Habla con Tom acerca de los ingredientes del whisky y sal de la casa. Usa la caña de pescar en el arroyo cercano hasta que pesques una corneta.

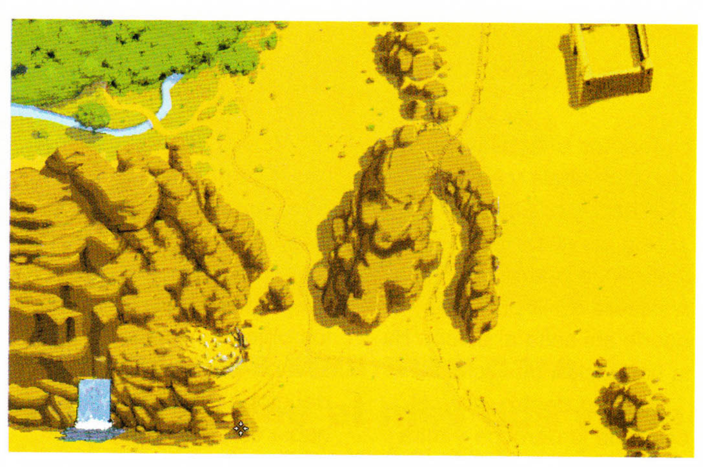



El siguiente paso consiste en ir a Fort Apache. Habla con el conductor de la locomotora y, tras entrar en el fuerte, con el teniente. Abre la puerta de la cocina y coge el tabasco del armario. Sal de la cocina y sube a la parte superior del fuerte. Abre al trampilla y usa la caña de pescar para coger la dinamita. Habla con el soldado de guardia y descubre qué instrumento hay que tocar para que arríen la bandera.




Usa tu corneta y recoge la bandera. Mira por la ventana que hay en el centro del fuerte y habla con el coronel Leconte. La siguiente vez que hables con él desde la ventana, dale la bandera cuando pida una toalla. Sal del fuerte y dirígete al poblado indio.

Dale el chicle al indio que guarda la puerta de la tienda, entra y fuma la pipa de la paz. Cuando te la cedan, usa el tabaco light en la pipa y fuma. Tras la secuencia, sal de la tienda y entra en la que aún no has visitado, que está en la lejanía. Registra el cesto y encontrarás cerillas. Vuelve a la tienda donde fumaste la pipa de la paz y busca en el caldero: encontrarás unas semillas. Vuelve al fuerte y entra en la habitación del coronel. Mueve el barril para llevarlo hasta la vagoneta. Coge el uniforme y la esponja. Usa ésta con la alarma que se encuentra sobre la puerta de la izquierda. Ve a la cárcel del fuerte y habla con el carcelero dormido. Sal de la cárcel y entra en la lavandería. Habla con el chino y dale el uniforme francés para que lo lave. Coge el recipiente con arroz y sal y vuelve a entrar en la lavandería para recoger el uniforme limpio. Examina el uniforme para encontrar una llave dentro de un bolsillo.

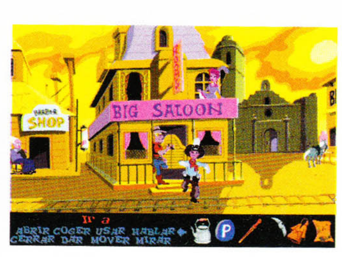


Ve a la habitación del coronel y abre la puerta de la izquierda con la llave que has encontrado. Examina la caja fuerte. Ve a la cocina y usa los leños y las cerillas en el horno, coloca la cafetera sobre el fogón y, finalmente, cógela. Usa el arroz con el recipiente vacío en el otro fogón. Ahora vuelve al monasterio y la cafetera con el mejicano dormido.

Necesitarás llamarle impostor y preguntarle por el escondite secreto que tienen los revolucionarios. Ve al cementerio, usa las semillas con los surcos y, seguidamente, la nube mágica. Recoge el cereal. Ve a la estación de trenes y usa el tanque de agua con el barril. Echa el cereal en el barril, así como el azúcar. Finalmente, utiliza la señal con la "P" para tapar el barril. Lleva éste a la fábrica de whisky y, en el poblado indio, usa la botella vacía con el barril e intenta coger una de las calaveras de oro. Tras la secuencia de vídeo, vuelve al pueblo y dale a la anciana la tela del globo para que la arregle.

Dirígete a la Iglesia. Pon la vela en el candelabro y enciéndela con las cerillas. Usa el loro con el confesionario. Habla con el sacerdote y pídele que llame a fray Anselmo para confesarte. Ahora ya puedes entrar con libertad en la habitación del fraile.

Coge el *ticket*. Abre el baúl y mira en su interior: encontrarás una cartuchera. Sal de la Iglesia y entra en el banco. Usa la sotana y habla con el cajero. Intenta coger la calavera de oro de la caja fuerte. Cuando el cajero te responda que está bloqueada, dile que vas a decir a todos los demás usuarios que retiren sus cuentas. Entonces, quítate la sotana y habla con el cajero. Dile que vas a retirar todo el dinero de tu cuenta porque Anselmo te ha dicho que lo hagas. Entonces, el cajero te pedirá que intentes abrir la caja. Usa la dinamita con la manija y las cerillas con la dinamita. Tras la explosión, ve al saloon, sube las escaleras y usa la nube mágica. Baja y coge el cubo. Dirígete ahora al pozo y usa el cubo. Usa la manivela.





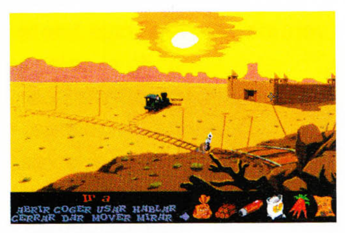




Obtendrás una calavera de oro. Examínala y coge el estetoscopio. Entra en la Iglesia, ve al campanario (está en la parte superior izquierda de la pantalla) y desde ahí salta al balcón de la habitación de Dickson.

Una vez dentro, abre el cajón de la derecha y mira en su interior. Coge el manual y léelo. Sal de la habitación e introdúcete en la otra. Coge las almohadas y rájalas con el cuchillo. En una encontrarás nada más y nada menos que 100 dólares.



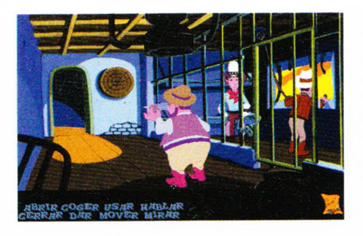

Ve al cañón y habla con el general (el antiguo fraile). Dale el sombrero y la cartuchera. Entra en la cueva (se encuentra en la pared rocosa sobre su cabeza) y coge las cartas. Sal de ella y dirígete a la catarata. Trepa sobre ella y usa la cuerda con la roca para descubrir una entrada secreta al monasterio, tras empujar las barras. Dirígete al fuerte. Entra en la habitación del sargento. Habla con él y con las señoritas. Dale la botella de whisky al sargento.

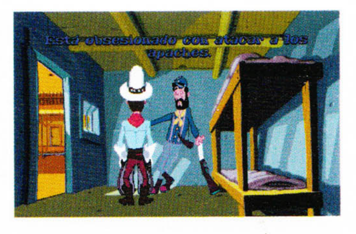
Sal, vuelve a entrar en la habitación y dile a las señoritas que el sargento está bebiendo whisky. Entonces coge la medalla de la "Estrella del México Libre". Mira esta medalla y encontrarás un sacacorchos. Usa el sacacorchos para abrir la botella de tabasco.

Vuelve al cañón y dale al general la medalla. Dile también donde se encuentra el escondite de sus hombres y únete a su ejército. Pregúntale sobre su plan y los objetos necesarios para llevarlo a cabo. Dale la tela del globo. Ve al saloon y habla con el *sheriff*. Pídele permiso para unirte a la partida de póker. Dile que tienes dólares y usa la silla. Cuando las cartas estén repartidas pulsa OK, escoge la opción C y usa las cartas marcadas del inventario. Serás arrestado.

Una vez en la cárcel, coge la roca que hay en suelo y úsala con Mortimer. Coge el dardo que se ha clavado en el trasero de Dickson y úsalo en la anilla del techo. Ve al pueblo y a la estación de trenes. Abre puerta y trata de entrar. Ahora cierra, abre y cierra consecutivamente alrededor de 10 veces, manteniendo la puerta cerrada al final. Ve a la señal y mueve la manivela. Si lo hiciste correctamente, el telegrafista saldrá y se morirá; si no, sigue intentándolo. Entra en la estación y coge un libro de las estanterías. Léelo; usa el telégrafo y sal de la estación.

Tras la secuencia de vídeo, ve al fuerte. Habla con el carcelero sobre la malnutrición de los prisioneros y te preguntará por la comida. Ve a la cocina y usa la botella de tabasco con el arroz. Sal de



la cocina y usa el triángulo (sobre la puerta de la cocina). Esto engañará al carcelero. Coge la llave de la cárcel. Ve a ella y ábrela. Habla con el indio sobre estetoscopios y te dirá que puede abrir la caja fuerte. Sal al patio y habla con los soldados. Esto ayudará al indio a entrar en la habitación del coronel. Entra en la habitación del coronel y mira la caja fuerte.

Baja de la torre y usa la tela. Vuelve al general y dile que has terminado las tareas. Tras la secuencia de vídeo, abre la puerta en la lejanía. Dentro, abre la primera puerta de la izquierda y entra. Usa la rueda. Coge la bola, a los pies de John Nodoffsky. Vuelve con el general. Usa la cuerda con el cañón y muévelo; hazlo de nuevo para volver con el general.




Tras la secuencia de vídeo ve al *saloon* y habla con Anselmo y Leconte. Comenta el plan del general para atacar el monasterio. Habla a Anselmo de la entrada secreta y da el uniforme francés a Leconte. Ve al escondite de los mexicanos y sube a la torre para hablar con el general. Dile que has cumplido las dos primeras tareas.

Entra de nuevo en el monasterio. Anda un poco hacia la derecha y abre la puerta más distante. Abre los cuatro cajones y sube hacia la parte superior. Coge manguera y úsala con el grifo del barril. Sal por la ventana. Utiliza manguera con la otra ventana, la que hay sobre la entrada principal. Usa la manguera con los fusileros y también las cerillas. Entra por la entrada principal. Coge el libro verde y léelo. Sube por la escalera y utiliza la llave en la puerta. Tras la secuencia, mueve la cortinilla y mira el dibujo. Ve a la izquierda y mueve el símbolo del Sol. Ahora ve a la derecha y entra en la cueva. Has conseguido finalizar el juego. El tesoro de los toltecas será tuyo, ¿o no?




A. J. Novillo




**Vuestra sección favorita vuelve a la carga mes tras mes para sacaros de todas vuestras dudas. Si quieres que el mes que viene sea tu pregunta la respondida, no tardes en acercarte al buzón más próximo con una misiva tan interesante como las que siguen.**

## MISCELÁNEA

**Hola, queridos amigos de esta grandiosa revista PC Player. Tengo unas pequeñas dudas, que espero me respondáis:**
**- ¿Qué es el DirectX? Tengo Windows 95 en un Pentium 100 y no me funciona ninguna demo que utiliza DirectX, ¿Qué puedo hacer con este problema?**
**- ¿Qué utilidades hay de animación, que no sean el conocido 3D Studio?**
**- Voy a comprarme una tarjeta de sonido y no sé por cuál decidirme, ¿cuál me aconsejáis?**
**- ¿Qué juego es mejor: Sega Rally o Rally Championship 2? ¿Sacarán el juego Daytona USA de Sega para PC?**

JUAN MOYA SAPENA
(VALENCIA)

**Respuesta:** El tema de Direct X es bastante peliagudo. Estas librerías de apoyo a Windows mejoran el rendimiento del sistema en cuanto a gráficos y sonido se refiere, pero debido a la gran diferencia entre los PCs, es muy complicado que funcione correctamente en el 100% de los equipos. Nos dices en tu carta que tienes problemas con Direct X. Los motivos pueden ser varios: la no compatibilidad de tu tarjeta de vídeo, la falta de memoria RAM... Prueba a consultar en el lugar donde compraste el equipo.

Un interesante programa de animación en 3D puede ser Caligary TrueSpace, aunque el mejor, sin duda (aunque de precio inaccesible), es 3D Studio en cualquiera de sus versiones. Respecto a la tarjeta de sonido, debieras actualizarte a las denominadas tarjetas 64, es decir, con 64 voces en polifonía, como por ejemplo Maxisound 64 o la Sound Blaster AWE 64.

**Daytona USA** ha salido al mercado y es igual que la recreativa, **Rally Championship 2** es muy bueno, y **Sega Rally** todavía no tiene una fecha clara de salida al mercado.

## PRÓXIMAS NOVEDADES

**¡Hola amigos! Me gustaría saber cuándo saldrán y qué tal están los siguientes juegos: Tekken, Rayman 2, C&C: Red Alert, y Crusader 2: No Regret. Gracias y hasta la próxima.**

OSCAR FONT SANZ
(VALENCIA)

**Respuesta: Tekken** es uno de los grandes rumores de la historia, pero nunca se ha confirmado que vaya a salir en PC. Rayman 2 se preve para Marzo de 1997 y tiene muy buena pinta.

Respecto a **C&C: Red Alert y Crusader 2: No Regret**, ya están en el mercado y ambos son muy buenos, aunque el segundo sea un mero *remake*.

## AVENTURAS GRÁFICAS

**Soy un fan de la revista y me encanta cómo comentáis los juegos, ya que en ese aspecto sois los mejores. Me gustaría preguntaros cuándo aparecerá el programa PC Fútbol 5.0, y si sabéis algo del juego Ace Ventura, del que hablasteis en el número 15 de la revista. Además, me gustaría saber qué nuevas aventuras gráficas tipo Larry hay en estos momentos en el mercado.**

JAVIER MARTÍNEZ PASTOR
(Almazora, CASTELLÓN)

**Respuesta: PC Fútbol 5.0** tiene que estar a punto de aparecer en el mercado, y respecto a **Ace Ventura** debieras dirigirte a BMG, distribuidores de 7th Level en España. Para aventuras gráficas tipo **Larry**, qué mejor que el nuevo **Larry 7: Love for Sail**, un juego explosivo y tremendamente divertido.

## CONSEJOS VARIOS

**Queridos hermanos y hermanas PC Playeros. Os escribo para apoyaros por el fenomenal cambio de vuestra (nuestra) revista. ¡Larga vida a la Bomba! Me gustaría colaborar con vosotros con estas dos humildes sugerencias:**
**1.- Me encantaría que aumentarais el número de páginas del Curso de juegos, ya que dos saben a poco.**
**2.- Podríais incluir en el CD-ROM un BMP con la imagen de la Bomba, para poderla utilizar como fondo de pantalla en Windows.**
**P.D.: Me encantó el archivador... Muy útil.**

ALFONSO TEJADA
(Alcobendas, MADRID)

**Respuesta:** Nos encantan tus sugerencias y apoyo incondicional, sobre todo lo del BMP, y prometemos estudiarlo todo en profundidad.

## ESPERAMOS TUS CARTAS

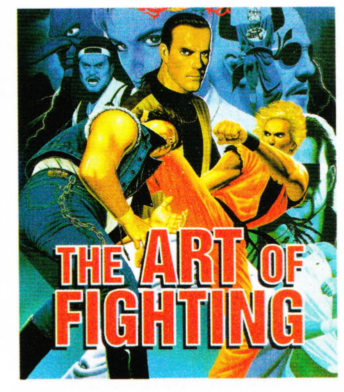
Esperamos con gran impaciencia tus cartas. Nuestra voluntad educativa, como veis, es manifiesta, pero necesitamos vuestra colaboración para intentar "culturizaros". En fin, ya debéis saber que esperamos vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

**PC PLAYER -SOS Mail-**
**C\ Aragoneses 7**
**28108 Alcobendas (MADRID)**

# 漫 MANGAMANIA

## THE ART OF FIGHTING

**Distribuidor: ANIME VIDEO**




Nuevamente, el mundo de las máquinas recreativas ha dado lugar a una película, en este caso de dibujos animados. Con una duración aproximada de tres cuartos de hora, esta cinta toma, por un lado, las estructuras básicas de la acción y, por otro, los principales golpes de los juegos de lucha.

La aventura da comienzo cuando los dos jóvenes protagonistas, Ryo Sakazaki y Robert García, se ven envueltos en una ardiente pelea callejera. Por culpa de su intromisión en la misma, un poderoso jefe de la mafia cree que tienen en su poder una valiosa joya. Como las habilidades en la lucha de los dos jóvenes son manifiestas, el capo decide ejercer presión sobre ellos raptando a la hermana de Ryo, la bella Yuri.

Los dos jóvenes luchadores deben demostrar cómo manejan el arte de la lucha para rescatarla. No desvelaremos el final de la historia, pero se adivina rosa.

## NEW ANGEL 2

**Distribuidor: ANIMEX**



Tres historias entran en este título de manga erótico. En ellas lo único que hay de erótico es el manga, pues el resto, lo que debería ser erótico, es de una inocencia supina, que no suprema.

En el primer relato Yosuke, se consume por la pasión que le provoca una antigua compañera de escuela, llamada, con sospechosas resonancias de una potente moto, Shizuki. Pero la pasión suscitada por la joven moza no es óbice para que el muchacho busque solaz entre otras chicas, si no de mayor presencia, al menos de mayor prestancia.

En el segundo Yosuke se las ve y se las desea, nunca mejor dicho, para responder a las necesidades anímicas de mujeres de mayor edad que la suya.

Por último, en el tercero Yosuke va de vacaciones con su familia... y la de Sikuza. No van a Roma, pero sí atraviesan un idilio que nada tiene de platónico.

Se trata de un producto no recomendado para menores de dieciocho años, pero de gran inocencia y situaciones bastante divertidas.



## NEKO

**Distribuidor: CAMALEÓN EDICIONES**




El número veinticuatro de la mejor revista de Manga que hay en el mercado guarda más de una sorpresa para sus adictos. Además de una revisión del II Salón del Manga celebrado en Barcelona, del que ya hemos hablado en PC Player, encontrarás varios reportajes.

Hay que destacar la entrevista con Katsuyoshi Nakatsaru, uno de los creadores ocultos tras la serie *Dragon Ball Z*. Uno de los hombres del "séquito" de Akira Toriyama cuenta el funcionamiento interno de Dragon Ball y comenta sus últimos trabajos.

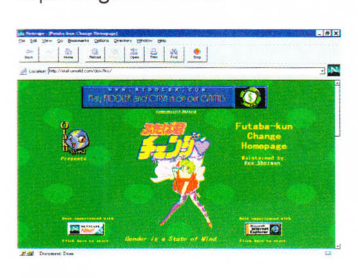
Además de ofrecerte el final de Alita, aparecen las próximas novedades en el mundo del cómic *Manga*, como *Manmachine Interface* o *Gaia*, así como los rumores recientes, como el de la aparición de Dragon Ball GT.

Por supuesto, también verás en el número las secciones habituales de la revista, como Noticias o Tankoubon. Si eres un amante del *Manga* y no conoces esta publicación, todavía estás a tiempo. Es imprescindible para quien quiera estar estar al día.



# PÁGINAS INTERNET

Auspiciada por los señores de HappyPuppy (**http://happypuppy.com/games/**), en esta página encontrarás programas relacionados con los dibujos animados japoneses. En el apartado *Jenniko Chan's Anime Toy*, aparecen multitud de programas japoneses: puedes ver salvapantallas, juegos para Windows e, incluso, un simpático reloj residente, que te presenta a una jovencita que cambia de ropa según la hora.

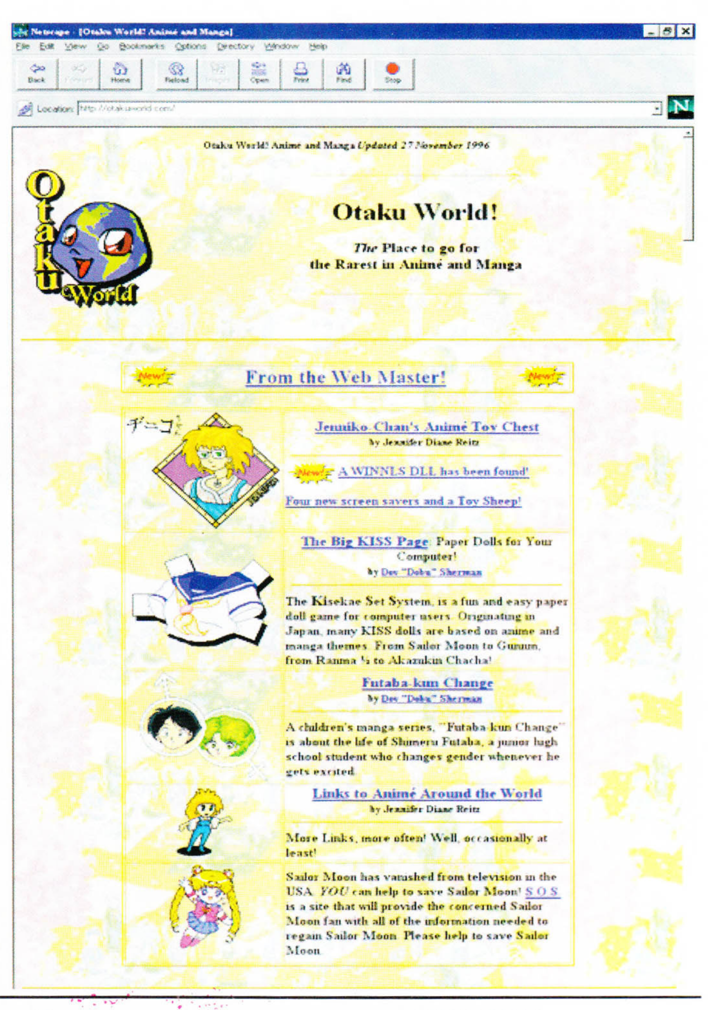






En el apartado *The Big Kiss Page* tienes a tu disposición una base de datos relacionada con el programa *Kiss*, una especie de juego en el que puedes vestir muñecas con las ropas que las acompañan en pantalla.

Para los amantes del *manga* puro y duro, *Futaba-kun Change* es una página que cuenta la historia del joven Futaba, un estudiante de instituto que vive las más diversas experiencias... Se trata del último éxito del semanario *Shonen Jump*. Una historia divertidísima.




Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de Intenet: **http://otakuworld.com/**




En el mundo futuro, la estrategia colonial no verá límites: tendrá lugar en el universo insondable. Con **Fragile Allegiance** tienes la posibilidad de convertirte en un aguerrido conquistador sideral que comanda un grupo de aventureros en busca de fortuna en desconocidos planetas. Se trata de un programa tipo *Civilization II* dedicado a ávidos invasores del espacio.







## DIRECCIONES DE INTERÉS

**ARCADIA**
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

**BMG INTERACTIVE**
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

**COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4**
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

**ELECTRONIC ARTS ESPAÑA**
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

**ERBE/MCM**
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

**FRIENDWARE**
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

**NEW SOFTWARE CENTER**
C/ Tamarit 115
08015 Barcelona
Tfno. (93) 4241703

**PC TOP PLAYER**
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

**PROEIN, S.A.**
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

**TOPWARE ESPAÑA**
Trav. Conde Duque 5, Bajo 1
28015 Madrid
Tfno. (91) 5478619

**UBI SOFT**
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

**VIRGIN ESPAÑA**
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

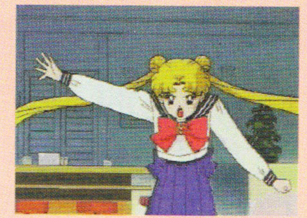



# PC TOP PLAYER

## ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

### TRAILERS MANGA

Este mes contamos con dos interesantes *trailers* de *manga* en el interior de nuestro CD-ROM. **Sailor Moon** nos introduce en la película de la conocida serie de televisión, y **Goku Midnight Eye** en las aventuras de un extraño detective privado. No tienen desperdicio.

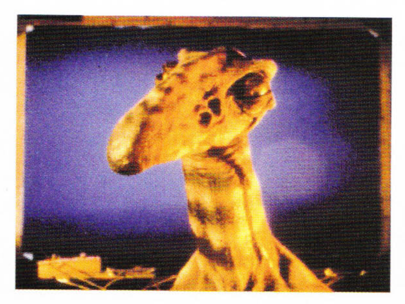

*Sailor Moon*


*Goku Midnight Eye*



### HUNTER HUNTED

Si te gustó el programa *Prince of Persia* de Broderbund, o el más cercano *Bermuda Syndrome* de BMG, el estupendo **Hunter Hunted** es tu juego. Puedes explorar un nivel completo gracias a esta demo jugable.



### STAR CONTROL 3

La tercera entrega de la conocida y exitosa saga espacial de la compañía Accolade ha sido programada por los legendarios chicos del sello norteamericano Legend, en una versión mucho más espectacular.



### ASSASSIN 2015

Un nuevo *Doom* llega hasta nuestros ordenadores personales. Blue Sky Software y Inscape son en esta ocasión las responsables de este arcade futurista y rebosante de acción. Una demo cargada de adrenalina.

### ADEMÁS...

SWIV 3D
RA-MA
METAL RAGE
BUG!
STAR GENERAL
FX FIGHTER
TURBO
PIRANHA
MONSTER
TRUCK
DEATH RALLY
ERADICATOR
CURSO JUEGOS

### LARRY VII



Larry Laffer, ligón entre los ligones, vuelve hasta nosotros en un espectacular Crucero del Amor. En su incansable afán por conseguir compañía nocturna, nuestro héroe sufrirá las más divertidas experiencias que le pueden pasar a un ser de su categoría. En esta demo te ofrecemos dos partes: un vídeo que te cuenta el argumento y un emocionante.. juego de dados con una bella damisela.



